いまだから話せる、意外なエピソードが!?
『サクラ大戦2』開発スタッフ座談会

隔週刊
平成10年7月24日発行（隔週金曜日発行）
第10巻第14号（通巻134号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

サターンファン

SATURN FAN

1998
NO.14
7月24日号
550YEN

■徹底攻略
ポケットファイター／ラングリッサーV
独占スクープ!! 初恋物語

発売直前!! 総力特集
ルナ2 エターナルブルー

■セガ夏の新作緊急発表
機動戦艦ナデシコ The blank of 3years
シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮
プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション

巻頭特報&特別付録リバーシブルポスター
Pia♡キャロットへようこそ!!2

■ドリームキャスト最前線
実力派クリエイターによる新機軸アクションレース
ペンペントライアイスロン
Dの食卓2
戦国TURB
あつめてゴジラ～怪獣大集合～

SOMETHING
TERRIFYING
LIES
BENEATH
THE
FROZEN
SOIL
IN
CANADA
AND
NOW
IT
IS
AWAKE.

D2
Coming in winter. D2 runs under Dreamcast.
Canada, Christmas 1999.
This horror story begins in the sky,
where Laura's aircraft has a strange encounter.
She experiences a mysterious vision of a gigantic meteorite falling
from outer space to earth,
and then sees men who look like terrorists firing off their weapons.
Her aircraft is hit by a meteorite and crash lands.
In a flash, she is involved of a major accident.
Laura is rescued by a woman called Kimberly,
and wakes up in a hut in a snowy mountain,
where the two see dreadful mutants, or monsters.
How did this accident happen?
Why did the people turn into monsters?
As the mystery is unveiled,
a horrifying story and tragic destinies emerge.
What does Laura see in the dangerous mountain?

DATA EAST PRESENTS

当たるぞ！1998夏

グアム 5名サマー 旅行プレゼント！

ユーザーさまのおかげサマーキャンペーン'98夏

下のキャンペーンタイトルのゲームを買って、応募券を送ると
なんと、なぜかグアム旅行をはじめ、豪華プレゼントが抽選で当たる！！

ハードボイルドアドベンチャー
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
定価5,800円　コンビニでも好評発売中！

トラップアドベンチャー
慟哭そして...ファイナルエディション
定価6,800円　8月6日発売！

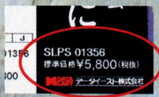
ハードボイルドアドベンチャー
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
定価5,800円　好評発売中！

トラップアドベンチャー
慟哭そして...
定価6,800円　好評発売中！

3Dポリゴンビリヤード
サイドポケット３
定価5,800円　好評発売中！

シューティング
蒼穹紅蓮隊 黄武出撃
定価5,800円　好評発売中！

PS版の場合



ココ

SS版の場合

ココ

注意：それぞれのゲームのオビから上の様にそれぞれのマークを切取り、官製はがきに貼って応募してください。

6枚送ると・データイースト スタッフと行くグアム旅行	5名サマー
5枚送ると・東京ゲームショウ'98秋ご招待旅行	5名サマー
4枚送ると・データイースト豪華グッズ超福袋	50名サマー
3枚送ると・キャラクターZippoライター	100名サマー
2枚送ると・キャラクターTシャツ	250名サマー
1枚でも送ると・キャラクターポストカード5枚組	500名サマー

キャンペーン実施期間：1998年7月20日（月）～8月31日（月）（当日消印有効）

キャンペーン応募方法：ご購入いただいたデータイーストのキャンペーン対象ソフトの、オビの切り抜きを官製はがきに貼って、氏名・住所・年齢・電話番号・お持ちのハード名・データイーストへのご意見ご希望を書いて下の住所の「おかげサマー」係まで送ってください。

※グアム旅行に関しましては、年齢が18歳以上でパスポートをお持ちの方（旅行の１ヶ月前までに取得が可能な方）を対象とさせていただきます。

DATA EAST データイースト株式会社

〒167-0052 東京都杉並区南荻窪4-41-10　TEL 03-5370-0729

©1998 DATA EAST CORP.　http://www.dataeast-corp.co.jp

CONTENTS

巻頭特報

Pia♡キャロットへようこそ!!2 ―― 6

総力特集

ルナ2 エターナルブルー ―― 14

SEGA DYNAMIC PREVIEW

機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years ―― 22
シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮 ―― 26
バッケンローダー ―― 30
プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション ―― 34

独占スクープ

初恋物語 ―― 35
ファーランドサーガ 時の道標 ―― 38

攻略

ポケットファイター ―― 111
ラングリッサーV ―― 120
DEEP FEAR ―― 126
サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ ―― 130

ドリームキャスト最前線

ペンペントライアイスロン ―― 74
Dの食卓2 ―― 82
戦国TURB ―― 90
あつめてゴジラ ～怪獣大集合～ ―― 93

SATURN FAN

7月24日号 1998 No.14

●COVER MOTIF：ルナ2 エターナルブルー
© GAME ARTS／ESP／角川書店／VANGUARD
● COVER ART：窪岡俊之
●COVER DESIGN：鈴木俊明

特別付録

Pia♡キャロットへようこそ!!2 リバーシブルポスター

特別企画

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ 開発陣座談会 ―― 40

CONTINUE TO REPORT

お嬢様特急 ―― 44
スレイヤーズろいやる2 ―― 46
レイディアントシルバーガン ―― 48
魔導物語 ―― 50
コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック ―― 54

NEW 近日発売ソフト紹介

ラブリーポップ2in1 雀々恋しましょ ―― 136
エルフを狩るモノたちⅡ ―― 137
サターンミュージックスクール2 ―― 138
お嬢様を狙え！ ―― 139
ハイスクールテラストーリー ―― 140

好評連載

●『アナザー・メモリーズ』開発者に聞く
SATURN DREAM ―― 141
●進化を続ける、近日発売ソフトレビュー
サターンソフト・インプレッション！ ―― 142
●『デイトナUSA2』『ストZERO3』情報
アーケードヒッツナウ ―― 146
●攻略に役立つウルテク満載
HYPER UL－TECH ―― 154
●サターン関連情報満載
NEWS WAVE ―― 156
●新着画面速報！
SATURNSOFT NAVIGATOR ―― 160
●あの話題作の開発状況をチェック
期待作レポート ―― 162
●サターンソフト発売日一覧
新作発売カレンダー ―― 163
●ソフト別索引＆各種インフォメーション
ゲームインデックス＆次号予告 ―― 164

1C連載 データ・ハガキ情報満載

●サターンファンのための読者ページ
コーンヘッドクラブ ―― 61
●アンケートに答えてプレゼントをGET
読者プレゼント ―― 66
●売り上げデータ＆読者ソフト評価
RANKING STREET
売り上げランキング ―― 68
前人気＆サターン移植希望ランキング ―― 69
読者が審査員 ゲーム成績表 ―― 70
●読者の生の声をお届け！
アンケートハガキからこんにちは！ ―― 72
●充実のデータ＆やりこみ
ゲーム研究所
日本代表チームの監督になろう！ 世界初、サッカーRPG ―― 97
アナザー・メモリーズ ―― 100
コード・アール ―― 104
探偵神宮寺三郎 夢の終わりに ―― 106

※ゲームインデックス（索引）、ご質問電話番号、本誌スペック表の見方はP164に掲載してあります。

CONTENTS

巻頭特報

Pia♡キャロットへようこそ!!2

オリジナルキャラは

志摩紀子

おとなしくて控えめ

身長150cm　42kg　B79W57H80
見た目からもわかるとおり、おっとり系で内向的な性格。穏やかで人一倍優しいところがあり友達思い。そのためかトラブルの仲裁役となることが多い。趣味は編み物

神塚ユキ

ちょっと意地悪

身長155cm 体重43kg
B81W58H82
仲良し3人組の一人で、中心的存在。性格は、勝ち気で負けず嫌い、それに少し意地悪なところもある。3人でよくPiaキャロットに食事に来ているが、最近はどちらかというと紀子と2人で行動していることが多いようだ

発売日	今秋
発売元	NECインターチャネル
開発元	スタック／NECインターチャネル
価格（税別）	未定
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	75%（7月3日現在）

今秋の期待作『Pia♡キャロ2』に、サターンだけのオリジナルキャラとして中学生の女のコ3人組が登場!!　まずはこのニューエイジたちのプロフィール、そして最新サンプルROMによるゲームの続報をお届け。そして現在鋭意作成中の、デジタルアニメによるオープニングの最新情報のオマケもあるぞ。

©カクテル・ソフト／NECインターチャネル

愛沢ともみ

身長149cm　体重39kg　B77W58H78

とにかく明るくて元気、そしておしゃべりでよく笑う。夏休みに入ってからは、毎日のようにPia♡キャロットに遊びにきている。どうやらウェイトレスの制服がお気に入りらしい

Pia♡キャロットの制服に憧れる

SPEED世代だった!!

夏休みの明暗を分ける
HOW TOマニュアル
仕事編

仕事中でもチャンスを見逃すな

プレイヤーは夏休みの1ヵ月間、ファミレス「Pia♡キャロット」でアルバイトすることになった主人公。ゲームとしては自己育成型のシミュレーションなので、恋愛成就のために自分のパラメータを高めていくことが必要だが、それと同時に当然のごとく女のコたちとの接し方に気を配らなくてはならない。そういうわけで、今回は仕事編とプライベート編に分けて解説していこう。まずは仕事編のポイントアドバイスから。

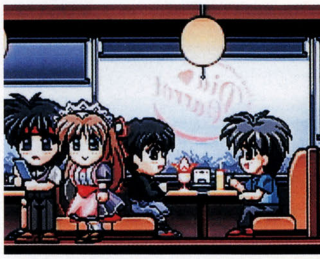
⬅ゲームの舞台となるPiaキャロット。高校生活最後の夏休みのバイトを有意義に過ごせるかはキミしだい

職種選択で決まる出会いと成長能力

Piaキャロットでの仕事は基本的にウェイターのほか、厨房での調理や皿洗い、掃除など全部で7種類ある。バイトを始めて2週目からは、それらの職種を1日単位で自分で選択することができる。この職種によって成長する自分のパラメータ、そして接触する女のコが変わってくるのだ。

⬆職種選択は1週ごとにおこなう

⬇バイト実行中はこんなミニキャラアニメーションが入るぞ



ファミレスの花形はやっぱりウェイター!?

⬆お気に入りのコと一緒のほうが、バイトにも精が出るというもの。職種選びの動機はちょっと不純かも!?

⬆ほとんどのコがウェイトレスのためウェイターを選びがちだが、厨房でしか会えないコもいるので注意

やっぱり気になる

オリジナルキャラの出番はいつ？

オリジナルキャラの3人には何らかのイベントが用意されているようだ。どのような形で主人公に関わってくるのか、またそのストーリーのボリュームなどはまだ明らかになっていないが、設定を見るかぎりでは、比較的早い段階から登場してくると思われる。

こんなユニフォーム姿は見られるのか!?

⬅3種類ある制服。この制服に憧れてるともみにはどれが似合う？

⬇プールでのデートシーンと思われる、ともみの1カット。あどけなさの残る、無垢な笑顔が印象的

パートナーを選ぶイベントも発生

アルバイト実行中、女のコと会話したり、イベントが発生することがある。会話ではプレイヤーの選択肢によって相手の好感度が変わってくるわけだが、このチャンスを確実にモノにするためには、まずは接触頻度を高めることが重要。ゲーム中、任意に相手を選べるイベントがいくつかあるので、そのときにはなるべく意中のキャラを選んで、一緒に行動するのが得策と言えるだろう。

迷子があらわれた!!

⬇厨房にひょっこり現れた女のコ。こんなときは一体どうしたら…？

⬆バイト仲間の潤の場合。年齢のわりに、意外なほど子供との接し方が上手

➡マネージャーの涼子さんにヘルプ!! 子供を優しくあやす涼子さんに、ちょっと心を動かされたりして

新メニューを試食

⬆最初は不機嫌だったあずさ。しかしおいしそうに食べる主人公につられ笑みがこぼれる

⬅みーなの場合、見ているだけでおいしそうなほど、無邪気に新メニューをたいらげる

できるだけ一緒に行動しよう☆

勤務時間以外のフォローも忘れずに

バイト実行中以外にも、休憩時間や帰宅時の行動選択時などにイベントが起きることがある。こちらもやはり、選択肢の行動や回答が重要。キャラの好感度が高まらないと発生しないイベントもあるが、帰宅時など行動を自分で選択するときにはできるだけ狙いを絞っていきたいところだ。

⬆とりあえず一緒に帰るだけでも。地道な努力が後に実を結ぶのだ

残業続きの涼子さん なにか手伝えるかな？

⬆遅くまで働いている涼子さんを気遣うことも

葵さんの意外な一面を見ちゃった

⬆休憩時間中、外れかかったボタンを葵さんに直してもらう。不器用だったけど女性らしい一面

夏休みの明暗を分ける
HOW TOマニュアル

プライベート編

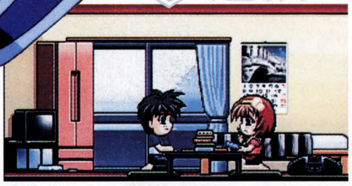
日々の積み重ねで本命ゲット!!

ここで言うプライベートとは、バイトに行く前の午前中や帰宅した後、そして休日などのこと。ほとんどの女のコが同じ寮に住んでいるので、出会う機会も自然と多くなっているぞ。

トレーニングも2人でやれば一石二鳥

午前中に選べる勉強やジョギングなどのトレーニングは、直接自分のパラメータに影響を与える。ハッピーエンドにはキャラ別に一定の数値が必要なので、実行することも多いはず。このとき、条件を満たせば特定の女のコと一緒に実行できることもあるのだ。

みーなと2人でお勉強



⇧⇨自分の勉強をしながらみーなの勉強を見てやる主人公。大丈夫なのか？

⇦早苗がジョギングが趣味（ダイエット？）という話を聞いた主人公は、さっそく一緒にジョギング

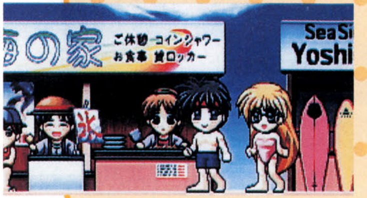
早苗と2人でジョギング

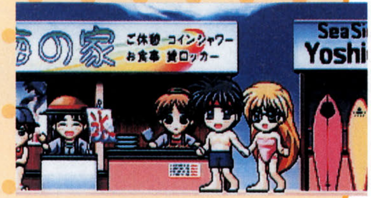
⇨走った後に急に気分が悪くなってふらついた早苗を抱きとめた

ミニキャラのイベントにも注目

ミニキャラのアニメはバイトやトレーニングの実行中に入るほか、ちょっとしたイベント時などでも入るものがあって、結構その数は多いのだ。じつはよく見ていると意外な発見があったりするので、飛ばしてしまわずチェック。

⇩⇩下の2枚のグラフィックは、海で遊ぶときに涼子を選んだときのもの。よく見ると、手をつないでいるものと、そうでないものがあるのだ。涼子との関係の深さを表すのか？





フラリと出た散歩で偶然出会うことも

主人公の行動範囲は、Piaキャロットと寮だけではない。午前中の自由時間などを使い、街の周辺を歩き回ることができる。Piaキャロットで働いている仲間は店で会えるが、それ以外のキャラとの出会いはおのずと限られている。そのため、お店以外での出会いはもらさずチェックしておきたい。

ゲーセンにて

⇧ひまつぶしで入ったゲームセンターでは、格闘ゲームに興じるつかさの姿が。ひと勝負してみる？

⇧美樹子と公園で。いつもより機嫌がいい

⇨迷子騒動の一件で知り合った山名親子とは公園で会える

公園にて

寮でも休む間なし

主人公が住んでいる部屋には訪問者が絶えない。たとえば葵は毎晩のように宴会を開き、主人公を付き合わせようとする。たまにはいいが、あまり深入りすると仕事に支障が出ることも…？

⇨挨拶にやってきたつかさ。犬の着ぐるみで、わんわん語を操る…

⇨うっかり誘いにのるとズルズル引きずり込まれてしまう葵の宴会。さすがの涼子も飽きれ顔

ひと夏の思い出、期間限定イベント

条件はかなり絞られてくるが、ツーショットでのデートなどは絶対見ておきたいイベント。やはりそれなりに仲良くならないと見られないものだが、ハッピーエンドには欠かせないもの。日々の積み重ねがこれらのイベントへとつながることだろう。また、休日を利用したお店の仲間内での泊まり込みの旅行などもある。こちらは行くこと自体は簡単だが、誰とどのような時間を過ごすかが大事だ。

同人誌即売会

⇧マンガ家志望の美樹子は即売会で売り子

遊園地

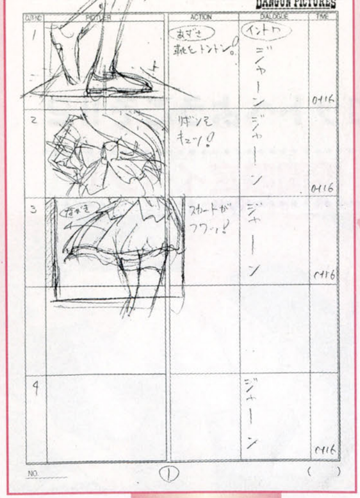
⇨主人公と遊園地でデートするあずさ。最初の印象からは想像できないほどはしゃぎまわる

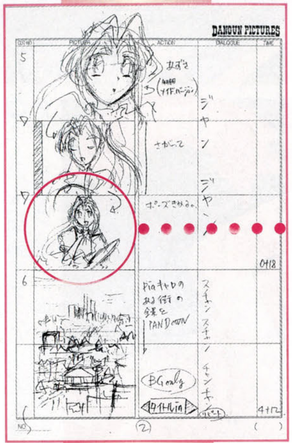
海

⇨つかさと海で戯れる。ヘンなコかと思っていたけど、こうしてみると結構カワイイ

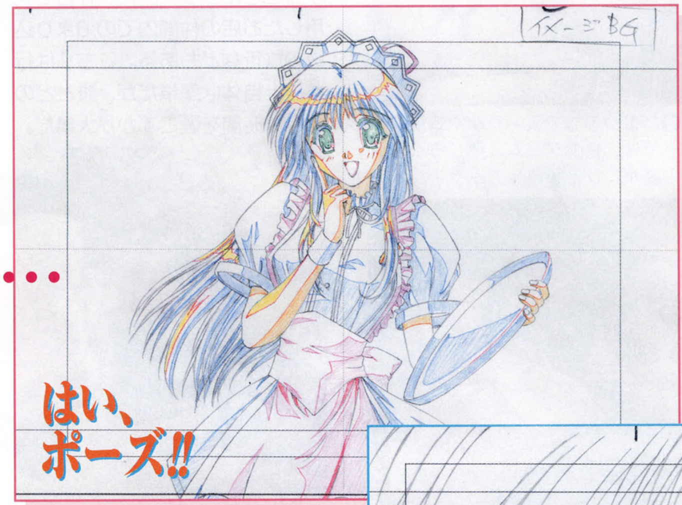
速報 デジタルアニメによるオリジナルオープニング鋭意制作中

サターン版では、パソコン版のものとは異なる、フルデジタルアニメによるオリジナルオープニングが入る予定。絵コンテと色指定原画からその内容を探ってみよう。





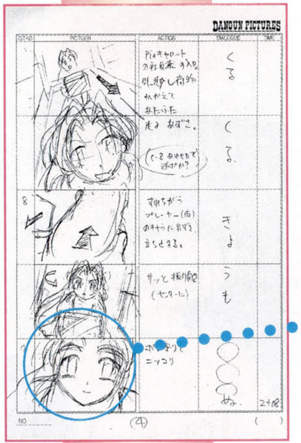
➡あずさのアップから始まり、新緑の町並みへ



はい、ポーズ!!

もともとデジタルアニメとは、仕上げの省力化を考慮して作られたものだった。それがゲームに使用されるムービーの場合だと、通常のセル画をデータ化する方法よりもノイズが少ないといった利点があるため、最近のムービーアニメの主流となりつつあるのだ。また、デジタルアニメでしかできない特殊なエフェクトも可能なため、演出の幅も広がったのだ。

⬅制服でポーズを決めるあずさ。ちょっとはにかんだ表情だね



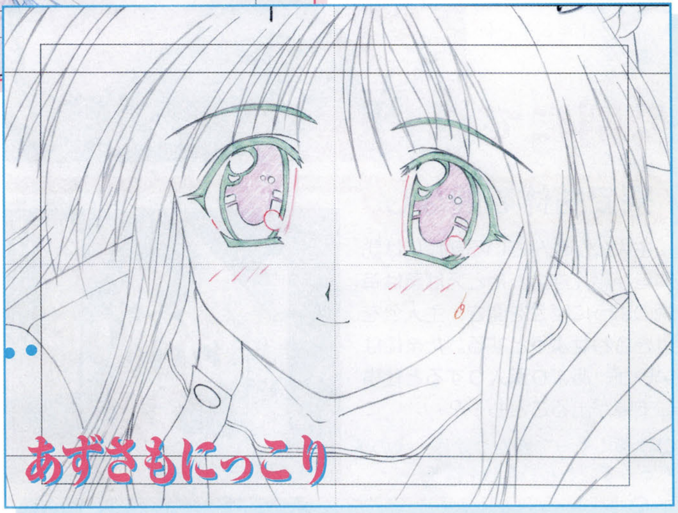
➡引っ越し中で荷物を運び込んでいるところ

主題歌

「Go!Go!ウェイトレス」

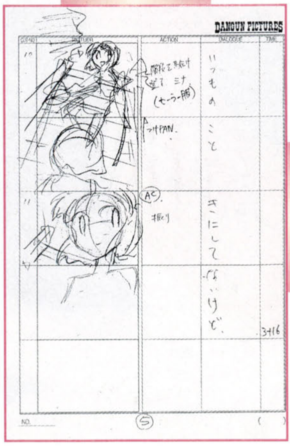
新録音!!

2番の歌詞もできました。

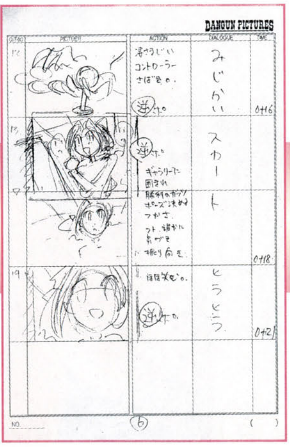


あずさもにっこり

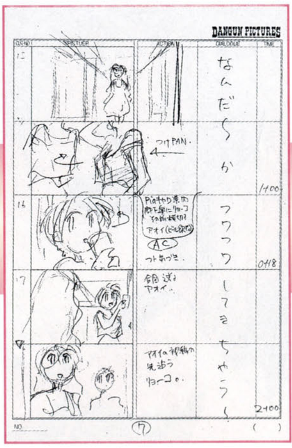
➡ゲーム冒頭でPiaキャロットの寮へ引っ越してくるシーン。本編では会った途端に怪訝な顔をされるのだが、オープニングではこのとおり



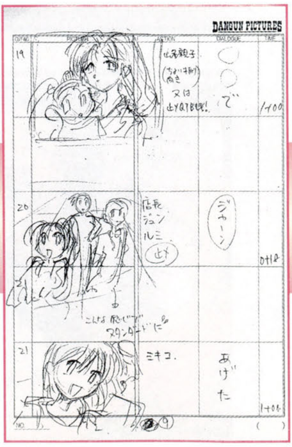
➡階段を駆け登るみーな。引っ越しの手伝いかな



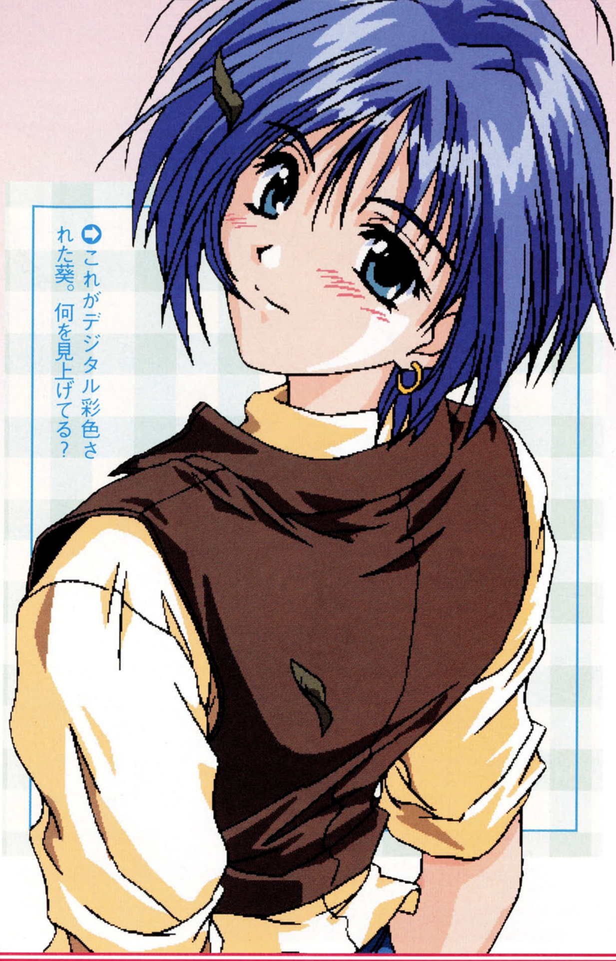
➡対戦格闘に興じるつかさの華麗な指さばき!



➡例によってビールを飲んでいる葵と涼子



➡その他登場人物が次々に現れていく



➡これがデジタル彩色された葵。何を見上げてる？

色指定原画を発掘!!

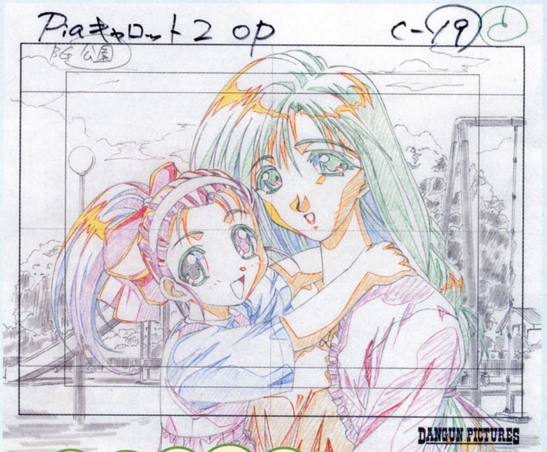
アニメに使用される色指定原画を発見。これをもとに線画に彩色していくというものだ。

ここに紹介したのは、パソコン版でも（一瞬だけ）使われていた一枚絵のカットがほとんどだが、新しいカットも何枚かは含まれている。近いうちにこれらに彩色されたCGアニメをお見せすることができるだろう。

⬆浴衣姿の涼子さん。風流だねぇ

⬆早苗さんもビーチで元気

⬆一児の母とは思えない春恵さん



➡公園でにっこり♡の山名さん親子。オープニングは新たに描き起された動画と、ここにあるようなイメージカットで構成されているぞ

ともみ発見!! そして…？

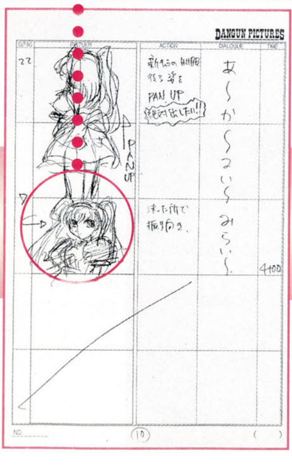
このカットでは、サターンオリジナルキャラクタの愛沢ともみらしき女のコを発見した。まず後ろ向きで登場し、そのあと振り返るという設定のようだ。

ざっと絵コンテを見たところでは、ともみ以外のオリジナルキャラは登場してこないらしい。これは、ともみが3人の中でも別格で、主要キャラたちの間に割って入るような存在感のあるキャラだということを指しているのでは？

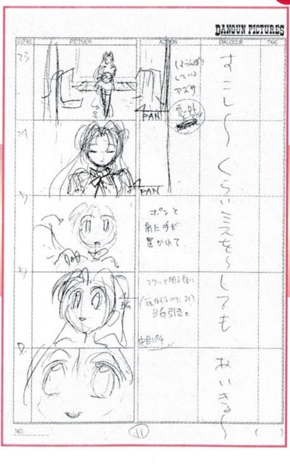
⬆拡大してみても、いまひとつその表情はわからないのだが…

いらっしゃいませ〜♡

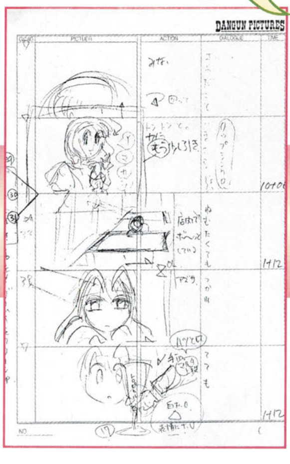
➡問題のともみ（らしきキャラ）登場シーン



➡落ち込むあずさを誰かが励ましている



➡みーなの口パクと歌詞がシンクロしてる



➡そして大団円へ。主要キャラ総出演といったところ

総力特集

ソフト発売直前!! サターン版『ルナ

少年は何を知り…

サターン版の発売まであと少し！　でも読者のみんなの中には、元となったメガCD版のことを知らない人も多いだろう。そこで今回は、サターン版『ルナ2』の内容と魅力についてピックアップ。またサターン版で新たに追加された要素なども紹介する!

オープニングで垣間見られる『LUNAR2』でのキーワード

『ルナ2』の魅力のひとつは、壮大なスケールで描かれたストーリー。それでいながら世界観はしっかりしていて、それがメガCD版の頃から支持されている要因となっている。ストーリーにはいくつかのキーワードがあり、まずオープニングでそれが見られるのだ。ここではその中から、重要になるキーワードをいくつか紹介しよう。

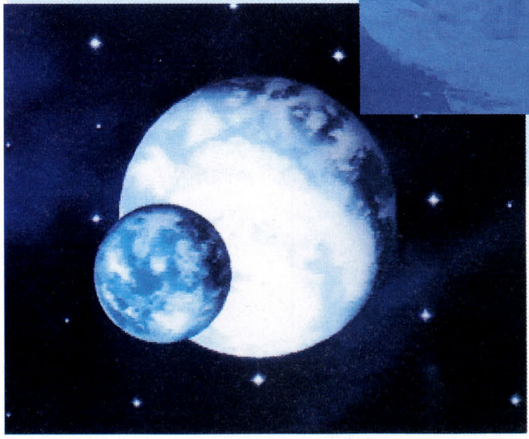
アニメとCGのマッチング

⬅アニメーションとCGの2つを使った映像は、全編必見の内容。オープニングでも効果的に使われ、まるで映画のようだ

キーワードその1 「青き星」と「LUNAR」

最初にオープニングで見られるのは、このシリーズの舞台である「青き星」と「LUNAR」。このうち『ルナ2』の舞台になるのは、小さい方の星ルナ。それぞれが密接な関係を持つ2つの星。だがルナが「魔法世界」として命が満ち溢れているのに対して、「青き星」は荒涼たる雪原のみが支配している。そこにただひとつ巨大な人工建造物があり、その中で「青き星」の管理者・ルーシアが眠りについているのだ。はたして2つの星の過去にどんなことが起きたのか?

⬆星の名前とは裏腹に、雪原が地表を覆い隠す「青き星」。はたしてその理由はいったい…？



⬅まるで地球と月のように寄り添う2つの星。ただ、色を見るだけなら両者は反対に見えるが

©GAME ARTS／ESP／角川書店／VANGUARD　キャラクタデザイン：窪岡俊之

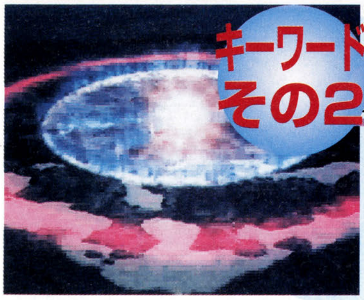
2』の魅力をピックアップ!!

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

ルナ2　エターナルブルー

発売日	7月23日	CD枚数	2枚
発売元	角川書店／EPS	複数プレイ	1人用
開発元	ヴァンガード	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	268・プレイデータ、環境設定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

少女は何を求めるのか…？



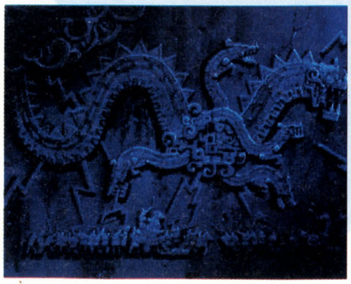
⇧緑の世界が、一瞬にして死の大地に！

キーワードその2 消失する大地

1本の光を発したかと思うと、まるで魔法陣を描くように大地が消滅していくシーン。そこにあったすべてのものが崩壊し、後には何も残らなかった。ここはいったいどこなのか…！

キーワードその3 レリーフが語る歴史

レリーフには絵のみが描かれているが、そこには人と強大な何かが戦っているシーンが見られる。そして戦いに敗れ、絶望する人々の前に、救いの神が現れたようだ。



⇧絶望する人々に、手を差し伸べる謎の存在。果たしてそれは神なのか

⇦人々を襲う強大な「何か」。巨大な竜のように見えるが定かではない

キーワードその4 目覚めるルーシア

クリスタルの中で眠りについていたルーシアは、何かに呼応したかのように突如、目覚める。だが建造物の外に出ると、雪原が大地を覆っている。まだ目覚めのときではない、とつぶやくルーシア。すると他に目覚める要因が…？

⇧永遠と思われた眠りから、何かに導かれたようにルーシアは目覚める

⇧巨人像が居並ぶ回廊を歩くルーシア。まるでルーシアを守るかのような威圧感を持つ

「まさかルナで…」

⇨吹雪の中、空に浮かぶルナを見てハッとするルーシア。彼女は何を感じたのだろうか

どれも目が離せない『LUNAR2』の見どころ

世界観とともに、メガCD版の発売当時に評価が高かった要素が、シナリオ、キャラ、戦闘システム、そして「お遊び」的なオマケの充実。ここではそのうち、キャラを除く要素が、サターン版になってどうなったか注目。グラフィックのパワーアップはもちろんのこと、新要素追加の部分もあるのでメガCD版を遊んだ人も見逃すな。

ゲーム全体を通して語られるさまざまな人間模様

このゲームで第一の目標となるのが、破滅に向かいつつあるルナ世界を救うこと。だがシナリオの多くを使って語られるのは、登場するキャラ達の葛藤や苦悩など、さまざまな人間模様。登場キャラがどんな生い立ちを持っていて、なぜ主人公のヒイロに力を貸してくれるのか。それらが明確に描かれているため、プレイヤーはルナの世界にのめりこんでプレイできるのだ。特にサターン版では、メインキャラ達のサイドストーリーがより楽しめるようになっている。プレイ中に、いくつもの物語を同時に楽しめるわけだ。

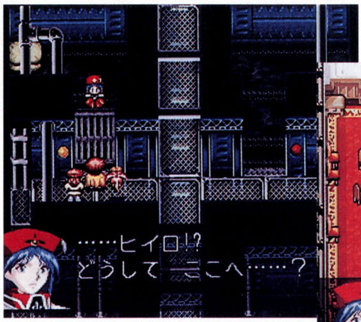
⇧メインキャラそれぞれが持つ、自分の心の中での葛藤。その決着は…

⇧なかには悩みなんてまるでない（？）マイペースなキャラもいるが

一番見逃せないルーシアの「成長」

メインキャラの中で特に重点を置いて描かれているのが、ゲームの鍵を握るルーシアの成長。彼女は「青き星」の管理者として、ただ1人眠りについていた。そのため、ルナ世界……というより人間社会のことを何も知らない。常識的なことすら疑問に思い、しかし感情を表に出す術を知らないルーシア。だがヒイロ達と接しているうちに感情を持ち始め、笑顔すら見せるようになっていく。そのルーシアの「変化」が垣間見られたときは、プレイヤーも思わずうれしくなるはず。サターン版では町の人とのちょっとした会話でも、ルーシアの疑問や心の変化、そして成長の様子が見られるのだ。

⇧最初に出会う「青き塔」の中では、ヒイロの声をまったく意に介さない



⇧レオに捕まったルーシアを救出すると、初めて驚く表情を見せる

⇩感情を持ち始めると、冗談とも取れるような話をするようになる

前作の『LUNAR SILVER STAR STORY』をプレイしておけば楽しさ倍増!!

前作『LUNAR』の出来事が、伝説となっているほど年月が経過している『ルナ2』の世界。しかし同じ世界が舞台なだけに、前作で会った人や出来事に関することが、プレイ中は何度も登場する。もちろんそれを知らなくてもゲームは遊べるが、知っていれば何倍も楽しくなること間違いナシ。ここでは『ルナ2』に関連したものが出る、『LUNAR』のキャラやキーワードをいくつか紹介する。

2種類あるサターン版『LUNAR』

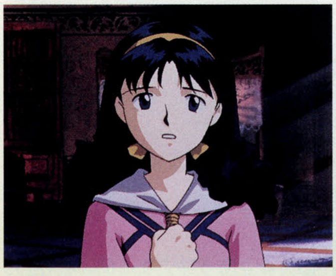
前作である、サターン版『LUNAR』には、通常版とMPEG版の２種類がある。ゲームの内容はどちらも一緒だが、MPEG版はアニメーションがフル画面で見られるのだ。ただ専用のムービーカードが必要だぞ。

⇦ムービーカードがなければ通常版、あればMPEG版をプレイしよう！

メインキャラたち

さすがに（人間は）本人こそ登場しないものの、前作のキャラの血筋を引いた人達と会える機会がある。また直接会えない代わりに、回想のシーンがある場所では懐かしい面々がサターン版の映像で見られるのだ。

⇧獣人族の血筋を引いていたジェシカ。『ルナ2』では、同じ獣人族のレオが登場する。だが血縁関係はないらしい



⇦清楚で大人しい性格が魅力的だったミアだが、その子孫のレミーナは性格は全然似てない。誰に似たのやら…？

チビキャラ達が画面狭しと大暴れ 動きまくりの戦闘シーン!!

敵との位置関係によって行動が制限されるシステム、いろんな効果を持つ魔法など、独自の要素を持つ戦闘部分。平面的な画面とは裏腹に、慎重な作戦が要求される。サターン版ではスピードと演出面、戦闘をおまかせできるAIが強化され、楽しさ、快適さともに充実。

⇧メガCD版では1、2作目ともに信頼性に疑問が残ったAI機能。サターン版はそれが解消され頼りになる存在に

⇦かけ声とともに使うようになった、魔法や必殺技。使用したときの演出効果も派手で超気持ちいい！　これは魔法の一つ「コールドストーム」

多彩な動きをするボスキャラ!!

⇨3回に分けて形態を変化させるボスキャラ、プランタリウム。各地のボスは、姿を変えたり多彩な攻撃をしたりと個性的な奴ばかりだ

思わず全部ゲットせずにはいられない「集める」楽しさもいっぱい!!

ゲームクリアには必要ないけど、集めずにいられない。前作『LUNAR』で話題を呼んだ、「ブロマイド」が今回はさらに数が増えているらしい。ブロマイドには以下のようなものがあり、使うことによって絵柄を鑑賞できる。また「紋章」という装備アイテムが新しく追加され、これを集めれば戦闘を非常に有利に戦えるぞ！

⇧移動力アップなど、紋章を装備するとさまざまなメリットがある

▽ブロマイド04
「見上げれば青い空」

△ブロマイド08
「舞姫降臨！カーニバルへ急げ！」

四英雄

『LUNAR』シリーズでは1、2作目ともに、人々から「四英雄」と呼ばれ尊敬される人が登場する。『ルナ2』では、レオを筆頭とした「アルテナ神団四英雄」がそれ。前作では、共に戦った4人の英雄達の結末は…？

竜族

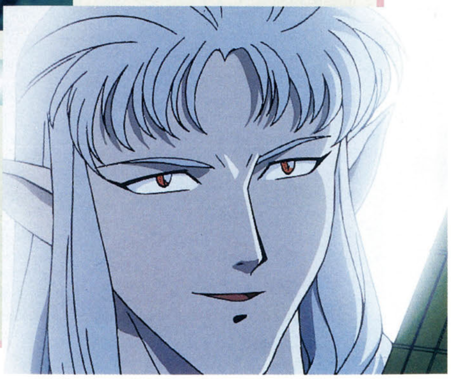
ルナ世界には赤、青、白、黒色の肌を持つ4匹のドラゴン（竜）がどこかにいる。人間とは比べ物にならないほど寿命の長い竜族のこと、『ルナ2』でもどこかで会えるかもしれない。前作ではルビィと同じような竜の子ナルが登場した。

魔法都市ヴェーン

前作では空高く浮かび、威厳と繁栄を誇っていた魔法都市ヴェーン。『ルナ2』ではその姿は空になく、人材も不足がち。原因は前作を見ればわかる。

ガレオン

かつて四大英雄の1人として数えられ、魔法都市ヴェーンの宰相でもあったガレオン。だが類希なる才能ゆえに、野心を持ち暴走してしまう。彼が目指したものとその決着、そして、『ルナ2』に与えた影響とは…？

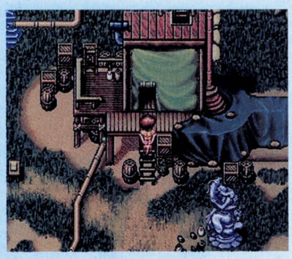


活き活きと描かれた キャラクタの魅力

シナリオで「キャラ」に重点が置かれているだけに、メインキャラ達がよくしゃべる。重要な場面はもちろん、町の人との会話でもそう。各キャラの主張や、ときには意外な一面も見られ、各々の性格や心情がとてもよくわかる。思わず感情移入して、もっとそのキャラのことが知りたくなるぞ。

新たな発見に胸躍らせる ヒイロ

ヒイロの住む祖父グエンの家は、辺りに町一つない辺境の地にある。そんな所で育ったためか、ヒイロは純真といえるほど素直な性格で好奇心も人一倍大きい。冒険心にあふれ、普段は古代遺跡で宝捜しをして暮らしていたヒイロだが、ルーシアとの出会いをきっかけに、さらに広い外の世界での冒険を体験することになる。



⇧何もない所にポツンと家がある

古代の遺跡で宝捜しをするが…

⇧オープニングの直後、古代遺跡で宝を発掘しているヒイロが映し出される。もちろんルビィもいる

⇨炎の罠が動き出す前に、目当ての宝物を入手成功！　だが直後にロープが切れて下に落ちてしまう

⇦落ちた場所に突如現れる、怪物達。2人は一目散に逃げ出す。そこでプロフィールが語られるのだ

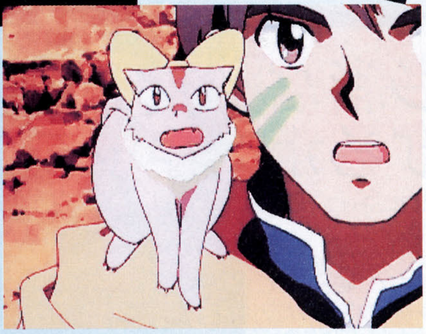
にっ逃げろ～!!

ヒイロの言動にヤキモキしまくる ルビィ

いつもヒイロの側にいて、愛敬たっぷりの表情で笑わせてくれるルビィ。喜怒哀楽が激しくヒイロにヤキモチを焼く姿を見ていると、「赤竜の子供」というより人間の女の子のよう。ヒイロにとっても幼なじみのような存在なのだろう。ただルビィ本人はヒイロのことが本当に好きで、ルーシアとの三角関係が見所の一つ…といえそう。

ヒイロのぶぁか～っ!!

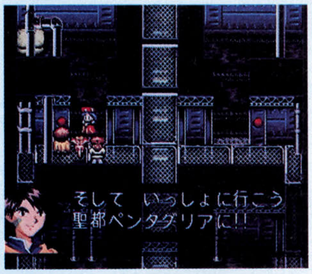
⇧いきなり現れた恋のライバルに、対抗意識を燃やすルビィ。ルーシアは全然理解していないが…



⇨ルビィの定位置は、やはりヒイロの肩の上。時折見せる同じ表情を見ていると、いいコンビだと思う

はたしてルーシアとの関係は…？

辺境で育ったため同世代の女の子を見たことがなく、ルーシアに一目惚れしてしまうヒイロ。そしてルナ世界のことを何も知らず、感情も表に出すことがないルーシア。両者は、出会った最初のうちはまともに会話することさえできない。それが時間と経験を重ねるうちに、互いを理解できるようになる姿は、まさに少年と少女の淡い恋愛ドラマを見ているようだ。どう接すればいいのかよくわからず、だが相手の存在が大きくなっていくことを知る2人。彼らが最後にどうなるのかは見逃せない。



⇧ルーシアを助けたい気持ちと冒険への憧れが、ヒイロを決意させる

⇧ヒイロに接するうちに、ルーシアは女の子らしい感情を見せはじめる

掴みどころのない性格がまた魅力？
ロンファ

かつて恋人のマウリを救えなかったために、自暴自棄の生活を送るようになったロンファ。そんな彼も、ヒイロとの出会いで自分に決着をつけて、神官の力を使って協力してくれることに。……が、性格の根本である自由気ままな所は全然変わらない。もしかして元々、酒、バクチが大好きな問題児だったのか？　だがいざというとき頼りになる所は、初対面の印象とは違う。この二面性のある性格が彼の魅力といえる。

⬆ロンファのサイコロは、もちろんイカサマ。でもそれが役立つこともある

⬆普段いい加減だからこそ、真面目になると格好いい

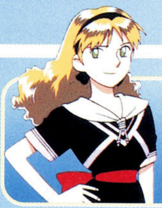
⬅つい自分でもイカサマと白状しそうになって…！

まわりにいる人も楽しくさせる
ジーン

ジーンもロンファと同じように、ヒイロとの出会いによって、自分の暗い過去との決別に成功する。それさえなくなればジーンの性格は人一倍明るく、そして情熱的だ。ここ数年は踊り子として生活していたせいもあって、暗い雰囲気は大嫌い。常に周りにいる人達を、明るくさせる姿を見ているとつい、プレイヤー側も元気が出てくる。ジーンが仲間に加わったあとは、パーティが一層明るくなるはずだ。

⬆とにかく口調が明るい。元気のない人には、一層明るく接する

⬅ヒイロとの出会いで、忌まわしい自分の力を隠すのではなく、逆に活かそうと考え始める



いつでもどこでも元気いっぱい!!
レミーナ

それまでにロンファやジーンと会ったときに感じた、沈痛な思いはどこへやら。一転してひたすら明るいノリで登場するのが、魔法ギルドの現当主レミーナだ。貧乏なギルドを救うため、事あるごとに金、金と言いまくる姿は圧巻！　ヒイロ達の仲間に加わった理由も、魔法ギルドに加入させて入会料をせしめるためである。でもこんな性格は、シリアスなシーンが多いこのゲームでは貴重な存在。どんなときでも我が道を歩む姿を見ていると、いい意味での気分転換になるはずだ。純粋に楽しいしね。

目がドルマーク!?

⬆性格はさておき、魔法ギルドの当主だけあって、戦闘中の魔法能力は鬼のように強いのだ

⬅お金のことになると、文字通り目がドルマークになって商談を始める。カワイイ顔も台無し

シナリオに新たな局面が訪れるまでの 最新シナリオ大公開!!

ランスの樹海でジーンが仲間になった後、次に行くことになる場所を紹介する。ここでは新たな仲間レミーナが登場したり、必見のルーシアの着替えも用意されていて見所がいっぱい。比較的平穏に冒険が続くので、気を楽にしてもう一つのルナ世界を楽しもう！

テミスの村 フードをかぶった謎の人物の正体は…!?

せっかく村に到着したものの、ヒイロ達の手配書が回っていて門を抜けることが出来ない。そんなとき、顔をフードで隠した謎の人物から先に進む方法を教えてもらう。「村の裏手に抜け道がある……」。だがフードの人物は、何やら企んでいる様子。それを知らずに、指示どおり裏山へ行くヒイロ達を待ち受けるものとは？

⬆手配書に書かれてる内容はどれも大笑い。ロンパーってもしかして…

⬅初対面の人間に、いきなり魔法ギルドの入会を勧める謎の人物。実は怪しい団体だとか…。ここは断わった方がいいだろう

⬅門番に話しかけると、手配書に間違いがあるとルーシアがポツリ。他の全員が一瞬ビックリする

⬇フードの人物の導きで、村の裏手を目指す一行。その後フードの人物も一行を追うように去る

「……ふふふっ うまくいったわ♥」

裏山で待ち構えていたのは…？

裏山に行くと、そこには館のような砦が。その中を進むと、巨大なボスキャラが登場！ でもその姿は凶悪なモンスターでなく何かオモチャのよう。それを倒すと、先ほどのフードの人物が登場。レミーナと名乗って、魔法ギルド入会の資格があるかを試すために、ボスをけしかけたことを明かす。それにしても、何とも迷惑な…。

このフザけたボスは何だ～!?

⬅テケテケ太鼓を叩きながら近付く姿は、もう最高！

⬇人の迷惑も何のその、元気一杯に資格の取得を祝う

「パンパカパーン!! おめでとー!!」

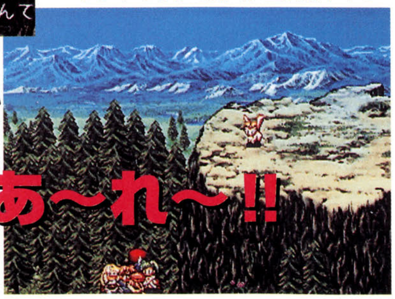
さあ出発…と思ったら!?

⬇自分からじゅうたんに乗れと言いながら、しっかり金を取ろうとする

魔法ギルド入会を断ると、強引に仲間に加わるレミーナ。そしていつの間にやら魔法都市ヴェーンに向かうことに。裏山のガケを降りるとき、レミーナのマジカル・カーペットを使うことになるが…。それは定員1名様で、全員が乗ると当然、落下してしまうのだった。

⬇何とか全員乗るもののレミーナがクシャミをした瞬間、全員落下する

ハックション!!

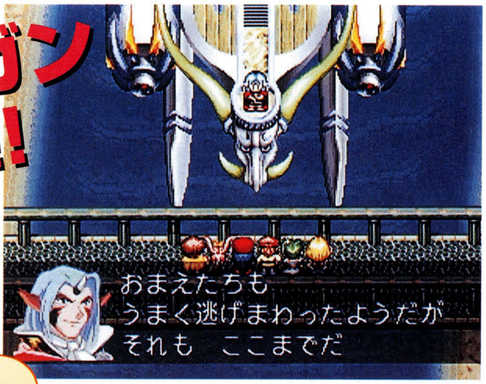


あ～れ～!!

ノートの村～カーニバル　またも現れるレオの追撃

レミーナの協力（？）もあってか、無事ノートの村に到着した一行。そこは大きな川を挟んで、左右に分かれている珍しい場所だった。だが左右の村を連絡している橋を渡ったとき、竜汽船バルガンが姿を現わす。ここは仕方なく一度村をあとにして、ジーンの勧めでカーニバルが開催されている場所へと向かうことにする。

⇧最初から行けるのは、川を挟んだ右側だけ。左側にはまだ行けないぞ



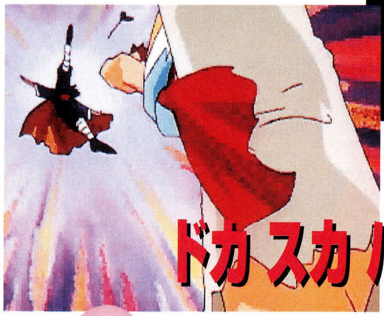
⇨村の中央にある橋を渡ろうとしたとき、轟音と共にバルガンがその巨体を現す！

にぎやかなカーニバルでの休息

村外れでカーニバルを開催していたのは、外でもない、ジーンと行動を共にしていたキャラバンの団員だった。もちろんその中にはギバンもいて、助けを願い出ると「魔法の矢」を使わせてくれる。それは人間も遠くに飛ばすことができる巨大な大砲だ。でもそれを使う前に、とても目立つルーシアの服を別の物に着替えることに。それをロンファが覗こうとして、ヒイロともみ合いになって…!?

⇦確かに矢で空を飛べばバルガンの追撃はかわせそうだけど…？

⇩カーニバルのテントの中には、ミニゲームが遊べる場所もあるぞ



⇦ルーシアの着替えを覗いてしまい、2人はボコボコに！　宙を飛ぶ珍しいヒイロが見られる

お楽しみ　ルーシアの着替えシーンももちろんフルアニメーション!!

お楽しみのルーシアの着替えシーンだが、サターン版ではフル画面、フルアニメーションで見られるのがうれしい。しかも画面がパーンするから、足元から全身をくまなく見られるのだ。着替えのパターンは全部で3種類用意。中にはヘンな服もあるが、状況がよくわからないルーシアは素直に身に付けてくれる。彼女の反応や、他の女の子たちの感想も結構面白い。

フリフリリボン

「あ～ちょっと大きいかしらねぇ」（ジーン）

「リボン、かわいい♡」（ルビィ）

「フンッ！ 私の方が似合うわ」（レミーナ）

男装の麗人

「変装にはなると思ったんだけど…」（ジーン）

「え～！ なんかへ～ン！」（ルビィ）

「ステキ…」（レミーナ）

…ピエロ?

「こっこれはこれでなかなか（笑）」（ジーン）

（全員爆笑）

「あの…あなたたち遊んでません?」（ルーシア）

ぜ～んぜん♥

SEGA DYNAMIC PREVIEW 特報

今度のナデシコは

「アニメサウンドノベル」でナデシコ発進!

TV版と劇場版をつなぐ物語

TVアニメ終了後も人気は衰えず、ついに劇場にまで進出した「機動戦艦ナデシコ」。それに伴いゲームも第2弾が発表された。サブタイトルからも分かるように、TV版最終話から劇場版までに至る空白の3年間の物語。そしてジャンルはサウンドノベルだ!!

発売日	9月
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	6800円
ジャンル	サウンドノベル
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	?%（7月1日現在）

劇場版の公開を夏に控えている「機動戦艦ナデシコ」のゲーム化第2弾が発表された。今回のジャンルは、なんとサウンドノベル。

「アニメサウンドノベル」と銘打った本作は、テキストにアニメグラフィックの静止画、それにフルボイスを採用。さらに様々なシステムを組み込み、CD2枚組のボリュームで登場する予定だ。

気になるシナリオは、TV版最終話から劇場版をつなぐ、今まで語られなかった「空白の3年間」をオリジナルストーリーとして構成。プレイヤーが操るオリジナル主人公の視点でゲームは進んでいく。新キャラも加わって、見どころ満載の内容となっているぞ。

⇧あれからナデシコはどうなったのか？ 空白を埋めるストーリーだ

⇧ジャンルはサウンドノベル。シナリオを楽しむことを主眼に置く

テンカワ・アキト

⇨TV版と前作での主人公。TV版ではユリカとの関係に一応の決着をつけたが、もうひと波瀾起きそうな予感が…

©ジーベック／ナデシコ製作委員会・テレビ東京 ©SEGA

ナデシコメンバー再び!!

もちろんルリルリも♡

前作『やっぱり最後は愛が勝つ!?』より1年余…ナデシコファン待望の続編がついに登場!!

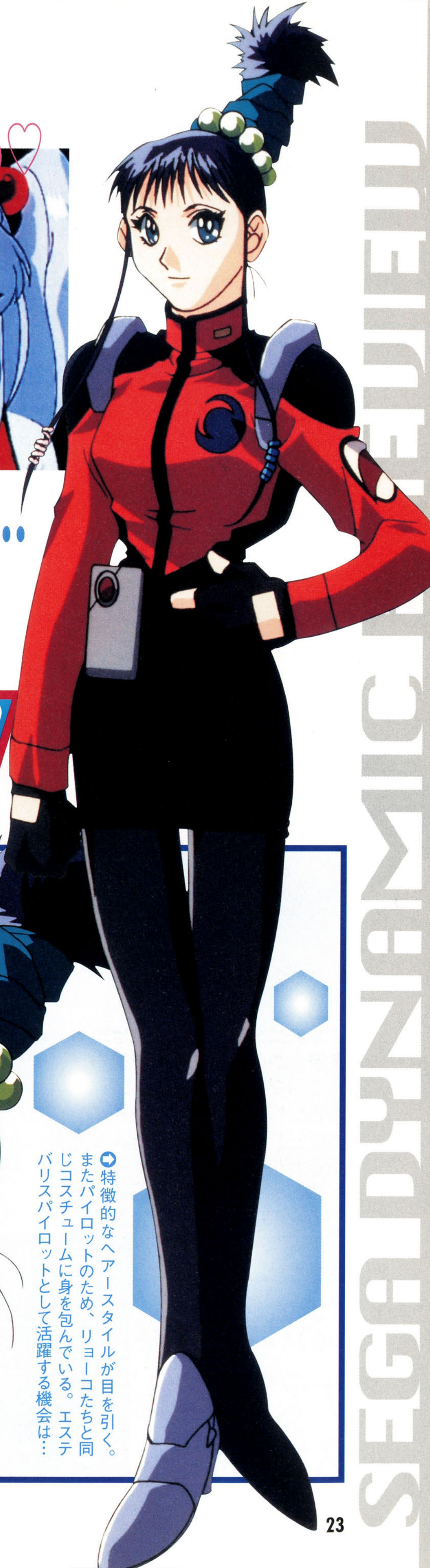
サウンドノベル!!

キャラクタ原案・麻宮騎亜!!
ナデシコクルーに新メンバー!!

16歳。月面基地のパイロット養成所の生徒で、教官リョーコに指導を受けていた。パイロットとしての技術は超一流で、教官であるリョーコとタメを張れるほど。普段の性格は、個性の強い他のキャラと比べるとずっと「普通の女の子」らしいが、はたして…。(声・水谷優子)

⬆➡周りに個性的なキャラが多い中、「普通」というのも、また個性的。その中で、どこまで自己主張できるか注目したい

ラビオ・パトレッタ



➡特徴的なヘアースタイルが目を引く。またパイロットのため、リョーコたちと同じコスチュームに身を包んでいる。エステバリスパイロットとして活躍する機会は…

『ナデシコ』の雰囲気を100％表現！
ファンも納得できる特徴の数々

意表をついて、サウンドノベルというジャンルで発表された本作だが、既存の同ジャンルのゲームにはない試みが盛り込まれている。それとともに、ナデシコの魅力を最大限に引き出すことも忘れていない。ここでは、そんな特徴の数々を紹介していこう。

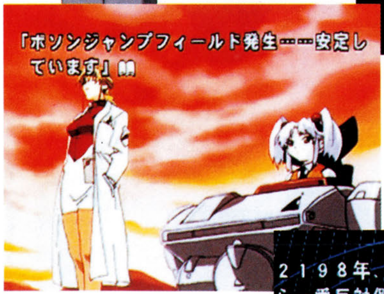
「空白の3年間」をオリジナルストーリーで展開

前項で解説したとおり、ＴＶ版最終話から劇場版までの空白期間を埋めるかたちで、オリジナルストーリーが展開していく。もちろん、會川昇氏を始めとするＴＶ版のスタッフも参加しているぞ。

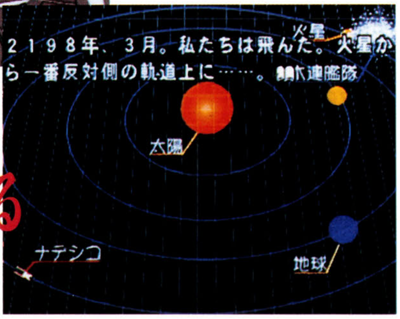
その中でプレイヤーはオリジナル主人公（顔などの描写はなし）となる。この主人公はＴＶ版最終話で、ナデシコがボソンジャンプした際、艦内に突如として現れた記憶喪失の兵士として設定されている。そのキャラが自らの記憶、またそれに関わってくる数々の謎を解き明かしていくことでストーリーが展開していくのだ。

⬆アキトとの愛を確かめ合ったユリカ。でも、このまま済まないのがナデシコ…

⬆ストーリーは、ナデシコがボソンジャンプするＴＶ版最終話から開始



⬆⬅⬇これらの場面は、ＴＶ版最終話では映像のみの描写で演出されていたが、ゲームではさらにセリフと音声を追加、キャラ同士の会話や、やりとりの詳しい内容が明らかになっている



「あれから」のナデシコを語るストーリー!?

テレビ版ストーリー

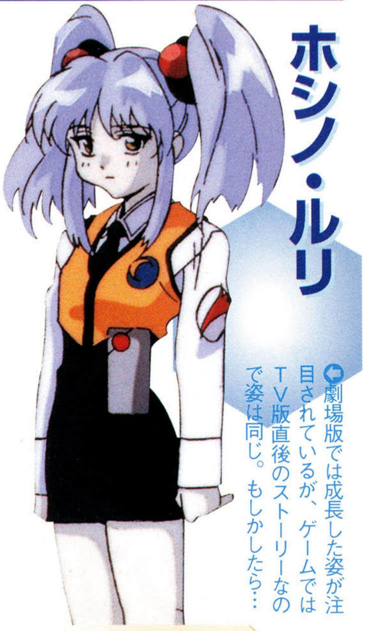
22世紀末。火星の古代遺跡に眠っている「ボソンジャンプ」と呼ばれる瞬間移動技術の制御システムを巡り、地球連合軍と木連（木星トカゲ）は、果てしない激戦を繰り返していた。

そこに民間企業であるネルガル重工が、火星の遺跡を独占するために派遣したのが機動戦艦ナデシコだった。しかし、クセ者揃いのナデシコクルーたちは従わず、自分たちのナデシコを守るために遺跡の中枢ユニットを奪ってボソンジャンプ、宇宙の彼方に飛んでいった…。

その後に残ったのは幾多の謎だけ。それらの謎は、3年間の空白へと続いていく…。

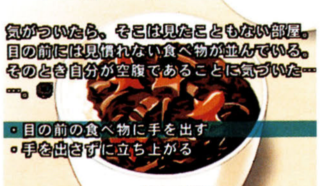
選択肢によって広がる物語

主人公が失われた記憶に関する謎を追い、そして個性的なナデシコクルーたちとのコミュニケーションを繰り返すことでストーリーは進んでいく。その過程には、いくつもの選択肢があり、プレイヤーはゲーム中、頻繁に選択を迫られることになる。その選択肢での行動、また言動の選択次第で、先のシナリオの展開が多様に変化していくのだ。もちろん、選択によって相手キャラの反応、セリフも変わるだろう。それらを見ていくのも楽しみの１つだ。



⬅劇場版では成長した姿が注目されているが、ゲームではＴＶ版直後のストーリーなので姿は同じ。もしかしたら…

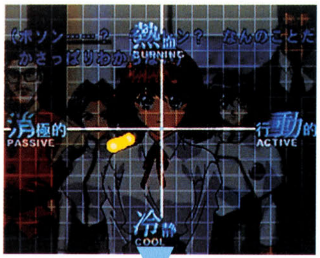
⬆ゲーム中には選択肢が頻繁に登場する。それらの選択次第で、先の展開が大きく変わってくることも…



⬆⬅上と左の画面では、選択肢のカーソルの色が変わっている。単純に色が違うだけか、それとも選択肢にも種類と意味があるのか？

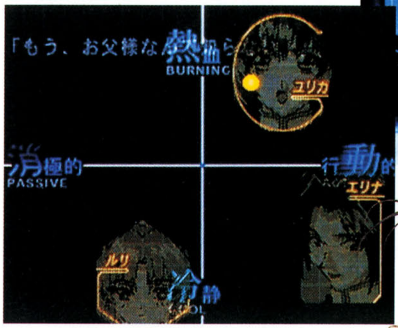
刻一刻と変化する主人公の性格
「人格マトリックスシステム」とは？

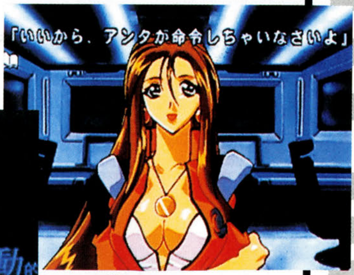
プレイヤーキャラの主人公には、当然だが「人格」がある。しかし、人格は選択肢で選んだ内容によってリアルタイムに変化して、「熱血－冷静」「消極的－積極的」の2軸によるマトリックス上での位置付けによってゲーム中、いつでも確認できる。これが「人格マトリックスシステム」だ。この人格の違いによって、先のシナリオの展開が大きく変わっていくのはもちろん、女性キャラとの相性も変わり、イベント等にも変化が現れていくのだ。



⬇行動を選択すると人格ポイントという印が元の位置から移動して…

➡消極的と冷静が重なる領域に達する。このように選択によって人格が左右されていく





➡人格によって、女性キャラとの相性も変化。恋愛シミュレーション的な要素も
⬇女性キャラの人格タイプもマトリックス上に表示できる。どんな意味が…？

➡本作中で、新たな恋を見つけることができるかもしれない

⬆先の展開が変わるだけではなく、女性キャラとのイベントも増えるかも

お馴染みのメンバーが総登場、もちろん音声も

ゲームに登場するのは、ＴＶ版でもお馴染みのキャラクタたち。それに加えてオリジナルキャラ・ラビオ、そして前作には登場しなかったキャラも登場。まさにオールキャストだ。また当然ながら、ＴＶ版と同じ声優陣を起用。セリフはすべて音声で再現される。

また、音声とともに注目したいのが音の演出。場面に合わせた効果音によって臨場感はもちろん、ナデシコの魅力を演出している。

⬆キャラの性格もそのまんま。プロスペクターさんのこのセリフ…

⬆ナデシコ艦長（一応）のユリカ。また周囲を引っかき回すのか？

⬇ルリルリは相変わらずか。劇場版までの成長の軌跡が見られるかも？
➡本作から登場、待望の白鳥ユキナちゃん。ちなみに声は大谷育江嬢♡

➡新キャラ・ラビオの先生というリョーコ。ラビオとともに、天才的なパイロットとしての活躍を望みたいものだ

⬆ＴＶ版最終話でナデシコに搭乗していたキャラは、もちろん全員登場

⬇ユリカ争奪戦でアキトに敗れたジュン

オールキャスト！フルボイス!!

SEGA DYNAMIC PREVIEW

特報

『シャイニング・フォースIII』

シナリオ3主人公

ジュリアン

イラストの"扉"は？

『シナリオ1』、マロリー北湿原の戦闘を覚えているだろうか？　このイラストで開き始めている扉こそ、そこで開かぬままに存在していた"開かずの扉"なのだ。果たして、扉の向こうにはどんな冒険が待っているのだろうか…。

∞『シナリオ1』ではすでに登場済

3本で1つの壮大なストーリーを紡ぎ上げる『シャイニング・フォースIII』が、ついに最終シナリオを迎えた。第1報となる今回は、シリーズを重ねるごとに美しくなっていく画面写真をキャラと合わせて紹介。生みの親である高橋兄弟インタビューも要チェックだ！

シャイニング・フォースIII　シナリオ3　氷壁の邪神宮

発売日	今夏	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	ソニック／キャメロット	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	4800円	バックアップメモリー	255・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（7月1日現在）

©SEGA

完結編「光の伝説」3部作、ここに集約!!

2国間の戦争から壮大な物語へ ブルザム教との因縁ついに決着

『氷壁の邪神宮』というタイトル通り、今作では"万里の長城"より北の危険地帯が舞台。共和国vs帝国の物語が繰り広げられた『シナリオ1』、メディオン軍vs帝国・ブルザム教の『シナリオ2』よりも冒険色の濃い物語となる。ここでは、『シナリオ2』の途中から『シナリオ3』へと冒険の舞台を移した3人を紹介しよう。

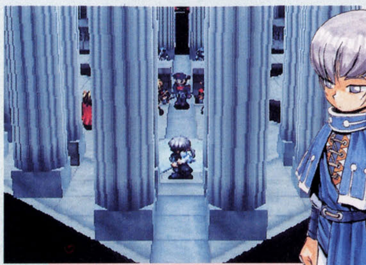
父の仇を追い求める男 ジュリアン

エンリッチ国から来た傭兵。『シナリオ1』、『2』から活躍している。ちなみに、幼少時代『ホーリィアーク』に登場していた。

心強い軍師 ブレスビィ

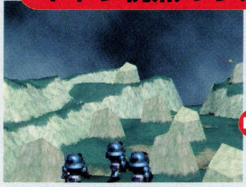
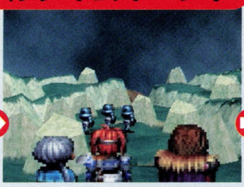
『シナリオ2』でグラシアたちと帝国へ向かったマジェスティ軍軍師。物語序盤の軍師だ。

カギを握る光の神子 グラシア



エルベセムの最高権威者であり、"イノベータ"の血を継ぐ。ワルキューレを知る数少ない人物。

キャラ視点のリアルタイムイベント

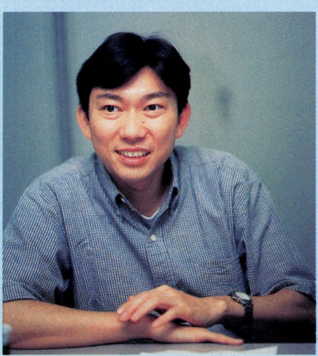
⬆ジュリアン、ブレスビィ、グラシアの前に姿を現すワルキューレ。キーワードは"特撮映画"というだけあってイベントシーンも迫力の演出になっているのだ

『シナリオ3』高橋兄弟インタビュー

「冬の次は春、春の次は夏」という公約通り、その姿を現した『シナリオ3 氷壁の邪神宮』。物語が進むたびにシンクロニシティの真価が発揮される『フォースⅢ』の神髄を、高橋兄弟が語る！

株式会社ソニック代表取締役社長

高橋宏之 氏



株式会社キャメロット代表取締役社長

高橋秀五 氏

常に新たな試みを追加「進化し続けるRPG」

――制作の進行具合は？

宏之 まだシナリオ書いてる最中です。もちろん発売は夏ですよ。目標は夏休み中。夏休みに遊んで頂きたいって気持ちで作ってますから。ストーリー的には真ん中過ぎまでシナリオは完成してますよ。

――シナリオで苦労した所は？

宏之 今回のシナリオを書く上で「いい意味でユーザーを裏切る、予定調和させない」ってことをテーマにしてお話を構成してます。それで先の読めない話になってるかなと。そんな中で一番手間がかかったのは『シナリオ3』が『シナリオ1』、『2』のエンディングと繋がる所ですね。まあ、その部分はもう終わったんで。『シナリオ3』にもシンクロニシティイベントを多く用意してあるんですけど、とりあえずこのお話で終わりじゃないですか。だからその分だけ楽なんですよ。他にはジュリアンって『ホーリィアーク』の時にすでにガルムと絡んできてる訳ですよね。その辺の話とか、ガルムがなぜこの話に絡んでくるのか、とか。『ホーリィアーク』から付き合ってくれてる人にとって気になる所ですからね。その辺は苦労した分、いいものになってますよ。

――今回、エンディングは複数用意されてるんですか？

宏之 実は『シナリオ2』から仕込んでる"あること"をしようとしてるんです。それによってエンディングに変化があるかも…。まあ、まだエンディングを書いてる訳ではないですし、未定なんですが。プレイヤーには一番いい形でエンディングを迎えて欲しいですからね。

次のページへ続く!!

『シナリオ3』のキーポイントとなる“ワルキューレ”とは一体何だ!?

『シナリオ2』第4章の戦艦白兵戦をクリアした後、その存在が明らかになる“ワルキューレ”。ブレスビィの話では、ワルキューレが帝国の首都デストニアに向かっている、とのことだった。その暴走を止めるべく、グラシア、ジュリアン、ドンホートが帝国に向かって旅立つ…。つまり、『シナリオ3』では、ジュリアンたちのその後、デストニアに向かってからの物語が語られるのだ。

その姿はすでに公開済!!

グラシアによれば「キノコのような形で、緑の光を出して飛ぶ物体。オールドテスタメントには“悪しき宮殿のドームたるワルキューレ”と記述されている」とのことだった。その姿も、本誌1997年のNo.24の表紙に描かれている。『シナリオ1』からその存在を匂わせていたワルキューレ。物語にどう関わってくるのだろうか？

ワルキューレの攻撃法は？

巨大なキノコ型飛行物体“ワルキューレ”。『シナリオ1』に登場した“巨神兵”と似たイメージを持つこの物体、やはり巨神兵と同じく古代遺跡から発掘されたものなのだろうか？　現在公開されている画面では、ドンホートに攻撃を仕掛けているように見える。だとすれば、その目的は？　陰で糸を操っている者は一体何者なのだろうか？

今回プレイヤーキャラとなるドンホート。これでやっと操作できるぞ

ワルキューレはやはり敵なのか!?

電撃攻撃をするワルキューレ。古代のオーバーテクノロジーかもしれない

――どんな新キャラが出ますか？
宏之　新しいキャラクタは当然出てきますよ。もちろん『シナリオ1』、『2』のキャラも相当絡んできますし。プレイヤーキャラなんかは新しいキャラの方が多いしね。
秀五　まったく新しい種族とか。「こういうキャラ欲しいよな」っていうのに応えるスタンスで広がりを持たせてます。こんなのが仲間になるの？　みたいなのもありますよ。
――今回のシナリオの内容は？
宏之　今までの「帝国と共和国」っていうのだと、縛られるものがあったでしょ？それに比べてジュリアンのシナリオっていうのは、彼の存在自体が国に縛られてないから、バラエティに富んだものになってますよ。ドンデン返し的なものがあったり。
――『シナリオ3』はどういう話になっていくんでしょうか？
秀五　どうなるんでしょうねぇ…。でも解決しなくちゃいけない課題はありますよね。『シナリオ1』、『2』のエンディング、シンビオスとメディオンの件とか。あのままじゃ話は進みませんから。
宏之　舞台が北側に移っていくっていうのもありますからね。今までだれも旅したことのない土地を冒険する、という。
――じゃあ主な敵は魔物になる？
宏之　そうですね。あとはそれを操るブルザム教団とか…。
――『シナリオ3』で追加される新しいシステムは？
宏之　戦闘部分なんですが、『シナリオ1』ではアウトフィールドの戦闘って多かったですよね。今度の『シナリオ3』はアウトフィールド戦、少ないんですよ。実は『シナリオ3』の第1章、フィールド戦ひとつもないんです。だから特殊なフィーチャーの戦闘が多数用意してあります。ワルキューレ戦闘とか…。

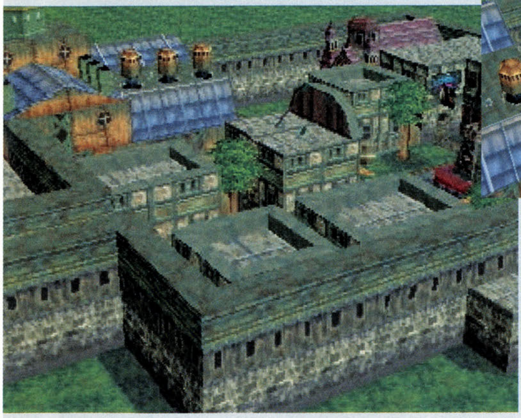
戦闘に用意したフィーチャーは、3作の中で一番多いですよ。

秀五　まあ、そこまではリファインの部分なんです。実はほぼ作り直しの部分っていうのがありまして。
宏之　『シナリオ1』や『2』で2マップ戦闘ってあったじゃないですか。ダムと大瀑前戦闘とか、戦車と城門前とか…。『シナリオ3』では、さらに大掛かりな戦闘を用意してます。これこそフィナーレにふさわしい戦闘だと思いますよ、本当に。
――ジュリアンのステータスってどうなるんですか？
秀五　引き継ぎますよ。強く育てたことが吉と出るか凶と出るかはわかりませんが。
――画面がキレイになりましたね。
秀五　クオリティのレベルで言えば『シナリオ2』で自分自身の理想のレベルに行ってたかな。『シナリオ3』になってここまできちゃったの⁉って感じですよ。
宏之　逆に言うと、サターンでもここまでポリゴン出せると。新ハードではもっと出るけど、今でも十分耐え得るレベルですよね。当然あそこまでやるためには、プログラムやグラフィックの協力は必要ですけど。
秀五　あと、ここまでやりたい、っていう欲求がないとね。同じ物でも変わってますからね。『シナリオ1』や『2』のキャラが出てくるんです

グラフィックのクオリティさらにUP ポリゴンの町もより美しくなる！

今回紹介するのは帝国の首都デストニアの町。『シナリオ1』や『2』では設定しか出てこなかった帝国首都がついにお目見え。その近代的な町並の中には、蒸気機関で製鉄を行う鉄鋼所まである。高度な科学力を有する帝国の、強大な国力を代表する町なのだ。

⬇⬅『シナリオ3』になって画面の華やかさはさらにアップ！看板の描写もキレイになった



⬅⬆カメラワークもさらに派手に。『シナリオ2』から追加された“ナビゲーションシステム”も、もちろん健在。今度の『シナリオ3』には、一体どんなシステム改良が加えられているのだろうか

教会内のテクスチャを見よ！

デストニアの教会は、帝国首都ということもあって内装も豪華絢爛。その描写も、ポリゴンに張り込まれているテクスチャのクオリティがアップしたお陰で、見事に表現されている。この教会では何かイベントが起きるようだが…。

⬅⬆光の処理も美麗な教会の中だ

⬆ジュリアンのパーティの中に、『シナリオ1』、『2』でも見慣れない姿が…。『シナリオ3』で初登場となるキャラについては、今後の続報に期待してくれ！

けど、それにも手が入ってますから。映画的な見せ方もリアルタイムでやりたいし。ゲームならではのイベントを体験したいじゃないですか。

――完結編の『シナリオ３』は、どんな終わり方を考えてますか？

宏之　まあ単純に“めでたしめでたし”にはならないです。ひとつの終幕はあるけれど、それが永遠の平和を表すものではない。ちょっと余韻を残す終わり方なんかいいですよね。

高いCG技術に裏打ちされた『フォースⅢ』

――サターンでこれだけの作品が作れるなら、スムーズにドリームキャストへ移行できますね。

宏之　どうなんですかね。メガドラからサターンへ移行する時、お互いの開発環境が近かったから結構スムーズだったんです。でも今度はそういうアーキテクチャじゃなくなっちゃうでしょ？　ウチみたいにハードを使いこなす側からすると、開発環境やツール回りが変わって来るのはかなり大きなことなんです。

秀五　例えば『ウィズダム』なんかには目標がありましたからね。

宏之　アクションRPGを作りたい、っていう目標の他に、CGっていうのに初めて触ってみよう、っていうのがありましたから。で、その辺の技術は『フォースⅢ』のフィールドキャラなんかに生かされてる。次の『ホーリィアーク』では3Dダンジョンのマップをポリゴンで表現してみようということでポリゴンに挑戦してみた。敵やキャラに関しては前の『ホーリィアーク』のレンダリング技術で対処できたから、一歩ずつ技術を蓄積していってる訳ですよね。だから戦闘をポリゴンでやるゲームに挑戦できた。『フォースⅢ』って技術の蓄積に裏打ちされた、ハードルの高いゲームなんですよ。

ドリームキャストへの期待とセガへの思い

――で、『フォースⅢ』は最後ですが、その後はどうします？　ドリームキャストで何か作る、とか？

宏之　ドリームキャストについてはセガさんにいい市場を作って欲しいっていうのがありますね。ムービー主導のゲーム業界にいいイメージ持ってないんですよ。ムービーばっかり見せていって、ゲームの中身がチープだったりするゲームが増えてきてる訳です。そういうゲームの出始めはユーザーも手に取ったんですけど、そういった作品はゲーム性が低い、ってユーザーは分かってきてる。やっぱりハードが進化すると、結局はゲームシステムが大事になってくる、っていうことだけは言えるんじゃないですかね。だからシンクロニシティとか３部作を『フォースⅢ』でやったのも、最近の映画的な見せ方に終始しているゲーム業界へのアンチテーゼとして作ったんですよ。だから、セガさんにはムービーを売りにしているようなゲームを否定して欲しいと思ってるんです。ゲームの中身を売るゲームじゃなければ。早くセガさんにセガワールドを見せてもらいたいですよ。

『Ⅲ』は氾濫するムービー主導ゲームへのアンチテーゼです。

SEGA DYNAMIC PREVIEW 続報

基本システム&序盤のストーリーを徹底レポート

いよいよ発売まで1ヵ月を切った今号は、ゲームの流れや戦い方といった基本システムと、初となる序盤のストーリー&戦闘マップを紹介する。

発売日	8月6日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格(税別)	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	150・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

定められたストーリー展開。ゲームの進み方

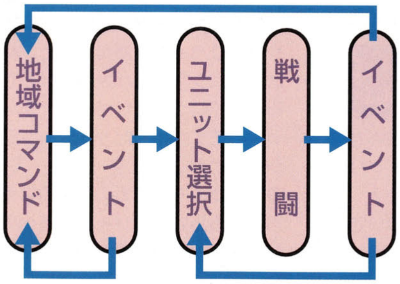
本作は、いわゆる面クリア型のシミュレーションRPGとなっている。つまり、戦闘シーンを勝ち進めることで、ストーリーが進展していくのである。場面によってちょっとした違いがあるものの、大まかな流れ、およびその場面の簡単な役割を以下にまとめてみた。

まず現在地にて戦備を整え、イベントへと突入。その後戦闘となり、再びイベントが起こる。これが、一連の流れとなっており、ストーリーはこの繰り返しで進められていく。

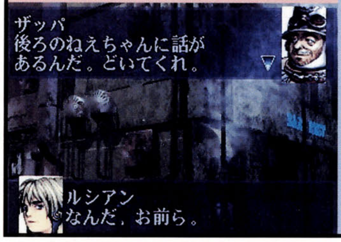
ちなみに、ストーリーは一本道タイプ。プレイヤーが訪れる場所、および戦闘シーンはあらかじめ決められた場所となっている。

戦闘シーンのクリア条件は、そのシーンにより異なる

―ゲームの流れ―



イベント

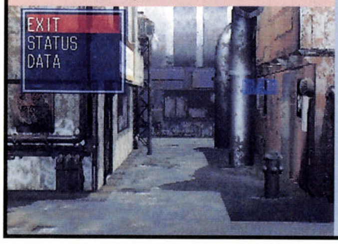


ストーリーが進展するところ。戦闘に入るための序章が主に語られる。場面によっては、音声入りのシーンもある。

戦闘

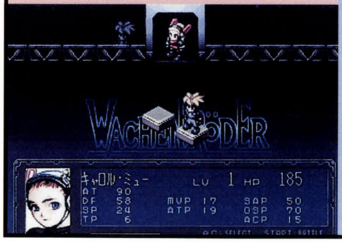
敵のユニットと戦う、本編の核となる部分。そのシーンごとに設けられた条件を満たして、クリアしていく。

地域コマンド



お話を進めるEXIT、装備を変えたりステータスを見るSTATUS、セーブとロードを行うDATAがある。

ユニット選択



戦わせるユニットを決めるところ。最初のうちは人数が少ないが、最大で8キャラ同時に戦わせることができる。

イベント

前述の同場面が物事の発端を表すところに対し、ここでは物語の終末が語られる。次のシーンへのつなぎでもある。

©SEGA/キャラクタデザイン、イラスト:村田蓮爾/イラスト安倍吉俊

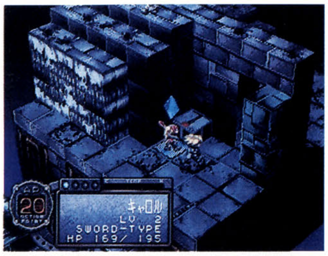
ポイントとなるいくつかの戦闘概念。戦い方のいろは

本作の戦闘には独自のシステムが存在する。それが、アタックポイント（以下AP）と呼ばれるものと、スレッジと呼ばれるもの。ここでは、この2つのポイントを解説していくとともに、戦闘シーンにおけるそのほかの基本ポイントを見ていくことにしよう。

アタックポイントと一連の行動

移動や攻撃といった一連の行動は、すべて行動値として数値化される。例えば1マスの移動は10、攻撃は30というように。そしてこれらの行動を起こすと消費されるのが、APである。つまり、APとは1ユニットが1ターンにとれる行動を数値化したものを指す。例を挙げて説明すると、APが99あったと仮定した場合、6マス移動して攻撃といった行動や、攻撃を3回するといった行動、さらには2マス移動→攻撃→4マス移動といった行動をとることができるのである。要するに、APの数値内なら、順番も回数も好きなように自由に行動をとれるという原理だ。

以下で、一連の行動を説明していこう。



➡APはみんな99。レベルが上がると消費量が減る

移動

ユニットを動かすための行動。1マス移動するためのAP消費量は、そのユニットにより変化。移動できる場所、および移動後に取れる行動は画面に表示される。

アクション

仕掛けを発動させる"スイッチ"、アイテムを使う"アイテム"、体力を回復させる"回復"からなる。ただし"回復"の使えるユニットは、あらかじめ決められている。

攻撃

敵にダメージを与えるための行動。攻撃の種類は3つあり、威力の低い順から通常技、装器技、超装器技となっている。また通常技の威力は、5段階にわかれている。

待機

何も行動せずにターンを終了するというもの。これを行うと、後述する"スレッジの熱"を冷ますことができる。APの残数値が多ければ多いほど冷却率は高い。

攻撃アイテム"スレッジ"の特性

全部のユニットが装備している"スレッジ"という名の攻撃アイテム。これには、攻撃すると熱が溜まるという特性がある。この熱が一定量溜まってしまうと、数ターンたいした攻撃ができなくなってしまう"HEAT"という状態に陥ってしまう。要するに、休まず攻撃ばかりしていると、攻撃不能に近い状態になるということ。

ちなみに、威力の高い攻撃ほど熱が溜まるようになっており、熱の溜まり具合は、左に示した①と②で知ることができる。

⬆②がスレッジの温度状況を、①がスレッジの状態を信号のような仕組みで示してくれる

➡5段階の威力がある通常技。最低の攻撃が上で、最強の攻撃が下。威力の差はこれほどある

⬆攻撃の威力で熱がどれくらい溜まるかも変わってくる

⬆HEATになると数ターン不利な状態に。このとき待機を使ってもダメ

戦闘終了後とアイテムの装備

戦闘シーンをクリアすると、その結果が下のような画面に表示される。ここでは、クリアに要したターンや取得アイテム、さらには取得金額といったものが表される。もちろん戦い方によって獲得金額が変わるようになっている。また、このとき取得したアイテムは、ユニットに装備させることが可能。体力を回復させるものや能力を上げるものなどが、その主な効果だ。

⬆どのように戦ったで、取得できる金額が変わってくる

➡アイテムが装備できるのは、頭、腕、足、胴、武器の5ヵ所。同時に装備できるのは3つまで

序盤4つ目の戦闘マップまで。マップ解説とストーリーの流れ

ケミカル

旅芸人ケミカルブラザーズの団長。特技は玉乗りと、外見とは裏腹に身が軽い。そのコミカルな芸風は、見るものに笑いと安心感を与える。

ついに公開の運びとなったストーリーの詳細。今号ではスタート直後から4つ目の戦闘までをお伝えしよう。加えて、戦闘マップのポイントも見ていく。

まず始めの戦闘が行われるまでに、主人公となるルシアンの過去が語られる。ここでは、ルシアンに双子の妹がいたこと、その妹は生まれつきの病に苦しんでいたこと、妹に対しルシアンが騎士になることを誓ったこと、そして妹が凄絶な死を迎えたことなどが回想される。それから時が流れた4年後の、とある酒屋で起こった出来事から1つ目の戦闘へと入っていく。運命の人、キャロルとの出会いから、物語が始まるのである。

⇧病に苦しむ妹を何とか救おうと、騎士になることを誓うルシアン

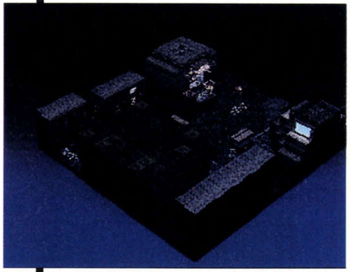
ルシアンとキャロル、運命の出会い　小道

事の発端は、キャロルと暗殺部隊がもめているところへルシアンが現れたことにある。酔っていたルシアンは、キャロルの姿に死んだ妹の面影が重なり、キャロルを助けようと暗殺部隊に立ち向かうことになるのだ。敵は5人。こちらは、ルシアンとキャロルの2人で戦いを挑む。

ここは最初ということもあってか、それほど特徴のないマップとなっている。広さもそれほどないので、戦闘システムに慣れるためのマップと言えよう。敵の全滅がクリア条件となっている。

見事敵を全滅させると、スモールという女性と出会い、現在いる街から脱出することになる。

⇩戦いを終始眺めるスモール。えげつない発言をしているが…



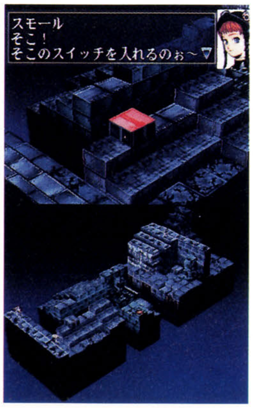
⇧建物がいろいろとあるが、動ける場所は限られている。わりと狭い

⇧➡スモールの助けにより事無きを得、霧都を目指すことに

追われる身となって　裏路地

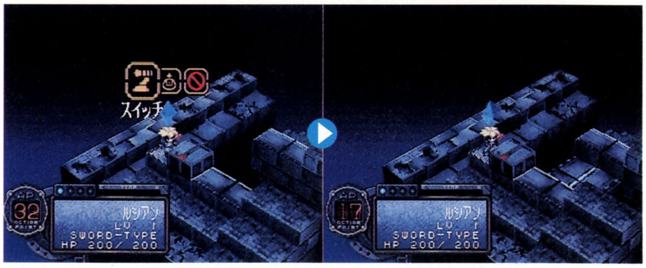
スモールの親分ザッパの協力により、裏路地からの脱出を試みるルシアンたち。次なるマップは、この裏路地が舞台になる。クリア条件は脱出口にたどり着くこと。途中で現れる敵を振りきりつつ、目的地を目指していく。

このマップの特徴は、仕掛けがあること。途中にスイッチがあり、それを押すことで先へと進めるのだ。ただし、設置されている3ヵ所すべてのスイッチを押さなければ、脱出口へ到達することはできない。無事に脱出口に到着すると、次なる街への移動となり、1度ザッパたちと別れることになる。



➡クリアするためのアドバイスをスモールが与えてくれる。しかし一緒に戦ってはくれない

⇧数ターン経過すると、後ろから敵が武装をして襲ってくる



⇧スイッチを押せば通路が現れる。ここには全部でスイッチが3つある

⇩ザッパとスモールのおかげで街からの脱出に成功。2人とは1度別れることになるが…

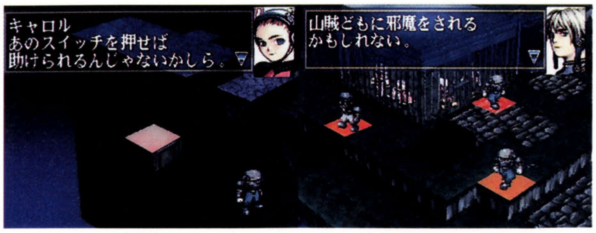
⇧ザッパの子分、オレンジから新しいスレッジを受け取る

ケミカル一団の救出　ドラゴンアシュー

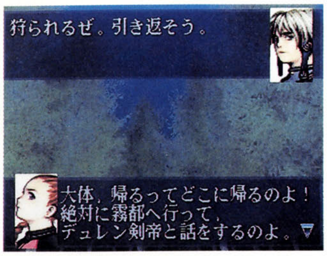
3つ目のマップは、霧都へ行くために通らなければいけない場所、ドラゴンアシュー。杜人（もりびと）と呼ばれる人種が住む森だ。

ルシアンたちがここを訪れると、盗賊に捕まっているケミカル一団を発見する。そのためこのマップでは、彼らの救出がクリア条件となる。救出するためには、マップの奥にあるスイッチを押してオリを開け、敵を全滅させなければいけない。突然現れる盗賊や、凹凸の激しい地形に注意しながら戦っていく必要がある。

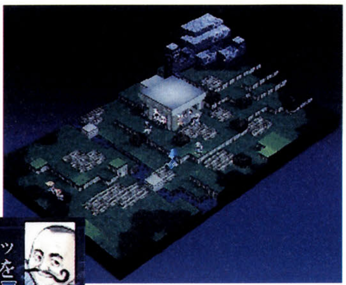
救出に成功すると、ケミカルたちとの会話になるが、すぐに新手の盗賊団が現れる。そして同じ場所での連続バトルへと突入する。



⬅奥のスイッチを押すこと、盗賊を全滅させる



➡霧都に行くために訪れると、一団が捕まっている



⬆➡マップは、かなり起伏に富んでいる。敵が突然現れることもあるので、気を付けながら進む

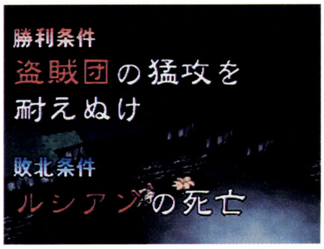
⬅ケミカル一団の救出に成功すると、親しくなる。そして次のマップでは仲間へと加わる

森を守護するもの、杜人　ドラゴンアシュー

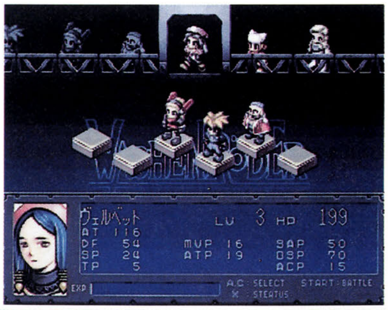
ドラゴンアシューで連続バトルとなる4回目の戦闘。ここでは、前の戦いで助け出したケミカルたちをユニットにすることができる。3人以上で戦える初めての戦闘だ。

ここでのクリア条件は、盗賊団の猛攻を耐えるというもの。敗北となるルシアンを死なせないように、数ターン攻撃をしのげばOKだ。

クリアするとイベントが始まり、杜人が現れる。そして盗賊団は逃げ出し、一行は難を逃れることに。このあとケミカルたちと別れ、ルシアンたちは目的の霧都へとたどり着く。



⬆クリア条件は、ルシアンを死なせないこと。数ターン、盗賊団の攻撃をしのげばいい



➡初めて3人以上のパーティを組める。6人編成で戦うことになる

⬅ボスのジルベルトへ攻撃しても、まったく歯が立たない。攻撃しても無駄なので、逃げ回っていく

⬅⬆数ターン攻撃をしのげば、杜人がそこに現れる。盗賊たちは恐れて逃げ出していく

⬅そしてケミカル一団と別れを告げ、ルシアンとキャロルは霧都へ

ファットボーイ・スリム

強い刺激を受けると体が膨らんでしまう。かなり神経質でナイーブ。おまけに優柔不断なところがある。ナイフ投げを得意としている。

SEGA DYNAMIC PREVIEW 特報

前作から5ヵ月、早くも『グレナイ』の夏が来る!

プロ野球 GREATEST NINE '98 Summer Action

プロ野球グレイテストナイン'98
サマーアクション

発売日	8月6日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時（ホームラン競争時4人交代）
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定･プレイデータ､環境設定
ジャンル	野球	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（6月30日現在）

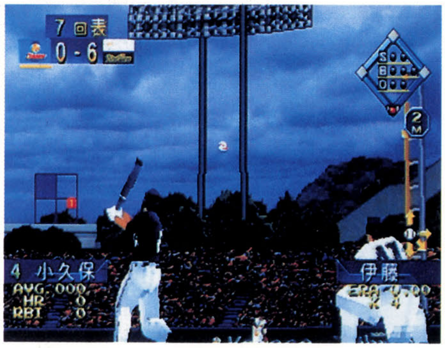
オールスター戦に合わせ、急遽『サマーアクション』バージョンが発売される。去年とはガラリと変わってしまった勢力図を考えた、最新のデータに仕上がっているぞ。開幕時にはいなかったあの選手も登場。「なりきり」モードもさらに充実！

最新データバージョンであの選手も復活!

セガの定番野球ゲーム『グレイテストナイン』が、今年の最新データバージョンで登場。小久保、波留など、前作にはいなかった選手がこぞって出場。実際のペナントレースに即したプレイが楽しめる。COM思考のさらなる調整や、ジャストミート時のカメラアングルの変更なども行われているぞ。

⬆髪型がすごいサムソンが登場。星野監督の期待に応えられるか。野口の調子もいい中日は全体の能力値がかなり良くなっていると思われる。逆にヤクルトは…

⬆小林幹英（広島）、波留（横浜）は前作にいなかった。秦（ヤクルト）、リベラ（阪神）、川尻（阪神）も出る



⬅パ・リーグには小久保（ダイエー）が登場。今年あまり調子が良くない西口（西武）の能力も気になるところではあるが…

小久保復活!

「なりきりモード」がさらにパワーアップ

前作の「なりきりモード」が更に進化。最初の「相性診断」で8つの質問に回答することにより、チームの監督との相性が決まり、それがゲームに反映されるようになった。相性が良ければ、多少調子が悪くても一軍で使ってもらえる。また、うまく期待に応えれば、さらに相性が上がっていくのだ。

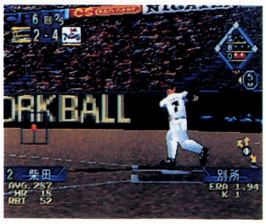
➡より現実に即したプレイが楽しめる

⬇このような質問に答えていく。監督の好きそうな答えを選べばうまくいく!?

⬅相性が良ければ、監督から名指しで期待コメントが出る。相性が悪いと…

OB選手チームも健在

新データの12球団のほか、OB選手が揃ったオリジナルチームももちろん健在。また、自分でチームを作成できる「チームエディット」、「ペナント」、「オープン戦」、「ホームラン競争」など、おなじみのモードも揃っているぞ。



⬅果たして馬場正平は今回も出るのだろうか

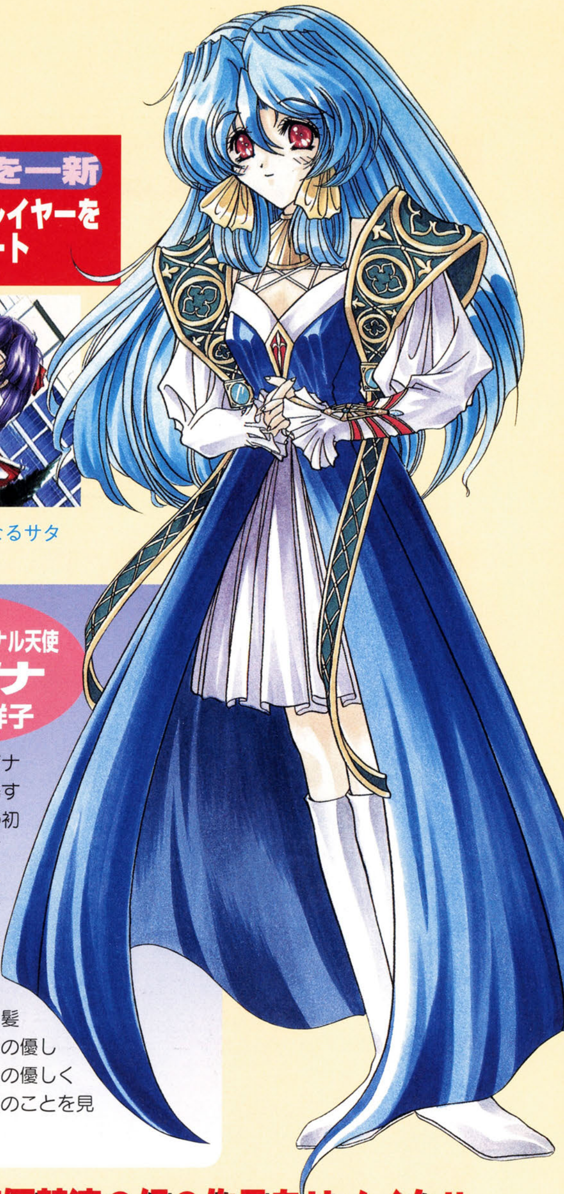
(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム 11球場公認ゲーム ©JPBOC ©SEGA

独占SCOOP 1

PCエンジンからキャラデザインを一新
新キャラクタ「リリアナ」がプレイヤーをサポート

今回、サターンへの移植での最大の変更は、キャラデザインの一新と新キャラ「リリアナ」の登場だ。キャラの変更にともなって、ゲーム中に表示されるグラフィックの原画も総リニューアルされ、新たなイメージで初恋体験できる。

⇧これが、初公開となるサターン版画面写真だ



サターン版オリジナル天使
リリアナ
CV.菅原祥子

サターン版オリジナルキャラとして登場する女のコ。主人公の初恋のサポートをしてくれる天使。いつも主人公の陰ながらそばにいてくれ、さまざまな場面で、いろいろなアバイスをしてくれるのだ。長い髪と穏やかな瞳が彼女の優しさを感じさせる。その優しく温かい心で、主人公のことを見守っている。

椎名へきるほか、豪華声優競演の幻の作品をリメイク!!

初恋物語

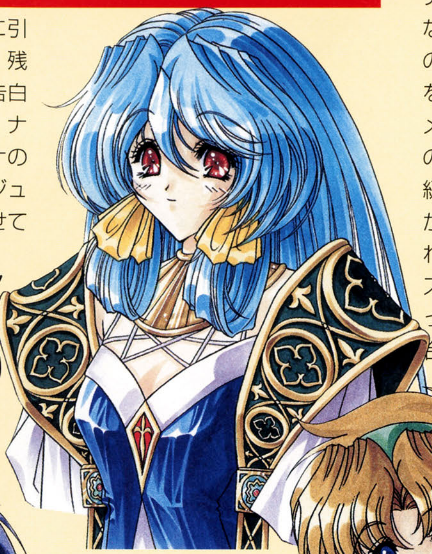
'94年ＰＣエンジンでリリースされた『初恋物語』が新要素を加えサターンに移植決定。今をときめく人気アーティスト椎名へきる演じる、ヒロイン理沙の初々しいボイスも当時そのままに収録!!

発売日	10月
発売元	徳間書店／インターメディア・カンパニー
開発元	未発表
価格（税別）	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	未定
ＣＤ枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	プレイデータ・ブロック数未定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	70%

©TOKUMA SHOTEN.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY

天使のアドバイスで自分を育てる
引越しまでの1ヵ月で 初恋を実らす

父親の転勤で急に１ヵ月後に引っ越すことが決まった主人公。残された期間で初恋の女のコに告白するために自己鍛錬を始める。ナビゲーション役の天使リリアナのアドバイスを受けながらスケジュールを実行し、自分を成長させていくシミュレーションだ。

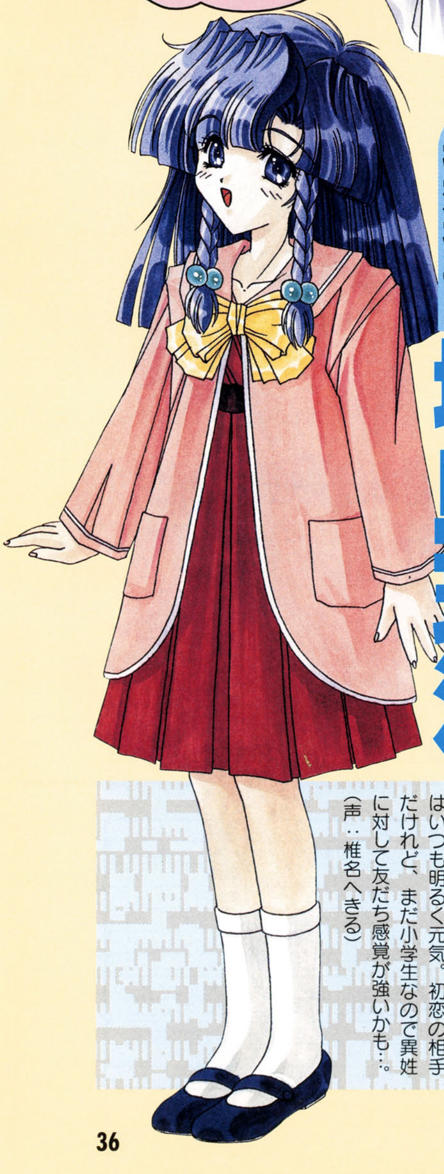


あなたの初恋のお手伝いをさせてくださいね

初恋相手のさまざまな設定を決定

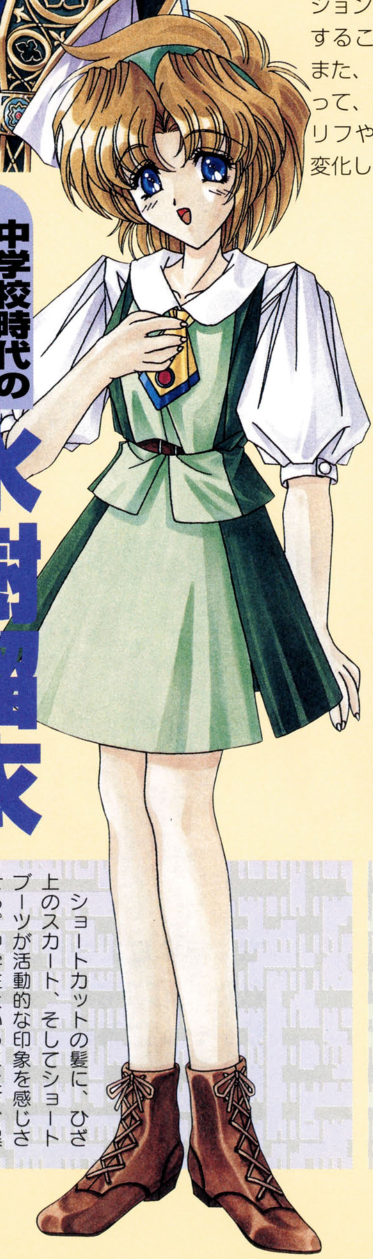
ゲームスタート時、プレイヤーは自分自身の星座や血液型などのデータを作成。3人いる女のコのなかから初恋相手を決定する。そのとき、自分の初恋相手との関係を選択することができる。クラスメイトや幼なじみなど、主人公との関係を3項目から選び、次に同級生、下級生といった、主人公側からみた彼女の学年を決める。これは「トランス・キャラクタ・システム」というもので、これによって、3人のヒロインと9通りの、合計27通りの違ったシチュエーションで初恋を体験することが可能だ。また、この選択によって、初恋相手のセリフやイベントが、変化していく。

⇧クラスメイト、転校生、幼なじみの3項目と、下級生、同級生、上級生の3項目から決定する。自分の好みを反映することができ、初恋相手への思いも増加していくぞ



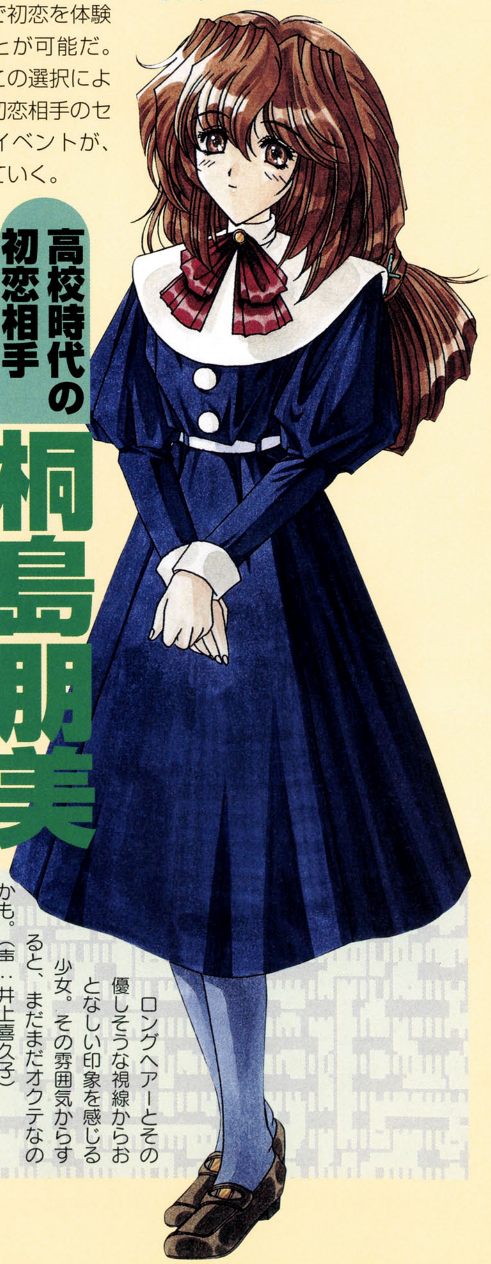
小学校時代の初恋相手 城島理沙

切り揃えられたセミロングの髪が印象的でかわいい女のコ。性格はいつも明るく元気。初恋の相手だけれど、まだ小学生なので異性に対して友だち感覚が強いかも…。（声：椎名へきる）



中学校時代の初恋相手 水樹瑠衣

ショートカットの髪に、ひざ上のスカート、そしてショートブーツが活動的な印象を感じさせる。中学生ということで、異性に対して興味を持つお年頃だ。（声：吉田古奈美）

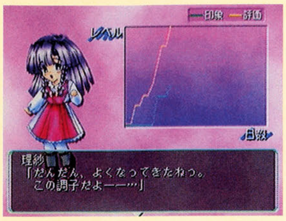


高校時代の初恋相手 桐島朋美

ロングヘアーとその優しそうな視線からおとなしい印象を感じる少女。その雰囲気からすると、まだまだオクテなのかも。（声：井上喜久子）

1日2回6項目でスケジュールを決める

主人公の自己鍛練は1日に、昼夜の2回おこなうことができる。6項目のスケジュールのなかに、勉強や運動など任意のスケジュールを組んで自分を鍛えていく。また、昼と夜とでは選択できるコマンドが一部異なっており、昼と夜のバランスが重要になっている。



⬆➡初恋相手の前で自分の成長をアピール。女のコたちの気持ちは折れ線グラフで表示

全画面でイベント

自分を鍛えて、女のコとの関係が少しずつ親密になってくると起きるさまざまなイベント。ヒロインたちのビジュアルが全画面で表示される。また、今回の移植に際し、新たなイベントの追加、シナリオの修正がおこなわれ、多機種版をプレイしたユーザーでも、新たに楽しむことができる。

➡足達詩子さんの手で描き直されたイベントビジュアル。サターンオリジナルのイベントも追加されている

リリアナ役菅原祥子さんインタビュー

菅原祥子

代表作は『ときめきメモリアル』の虹野沙希役。声以外でも舞台活動などをおこなっている。現在はアルバムをリリースし、歌手としても活躍。

●主題歌も担当

――今回の新主題歌ですが、どんな感じの曲なのでしょうか？

菅原　そうですね…、わたしの演じているキャラというのが、主人公への、無償の愛を持って接している天使なんです。歌詞のイメージもそういう感じなので、お母さんのイメージで歌っています（笑）。

――曲調は？

菅原　ゆっくりとしたスローな感じです。しずかに、愛を語っている感じで優しい曲になっています。

――主題歌として、ユーザーにどのように聴いて欲しいですか？

菅原　包み込むような優しさあふれる曲なので、プレイしたときに気持ちがすごく盛り上がっていく曲になっていると思います。だから、多くのユーザーの方に聴いて欲しいなあって、思っています。

――今回演じられる、リリアナの第一印象を教えてください。

菅原　すごく、きれいな天使だなって、初めてイラストを見せていただいたときに感じたんです。アフレコのときにセリフを見て、偉大な母のような気持ちになりました（笑）。

――主人公を導いていく、そんなイメージが強いですからね。

菅原　ええ、そう思います。

――アフレコで印象に残ったことは、なにかありますか？

菅原　そうですね…、心の中に、ふっとささやきかけてくれる優しい声って言えばいいのかな。リリアナってそういう存在だと思うんですよ。いつも見守っていてくれて、行動を起こすきっかけを与えてくれる…。わたしは、そんなリリアナを演じることができてすごく良かったなって感じています。

――最後に読者に一言、メッセージをお願いします。

菅原　いろんなエンディングがあって、何度でも遊べるゲームだと思うので、前からのファン方も新しいファンの方も、皆さんプレイしてすてきな初恋を体験してください。私の演じているリリアナや、歌の方も楽しんでもらえると嬉しいです。

⬅お母さんの暖かい気持ちをイメージして歌ったという、菅原さんのレコーディング

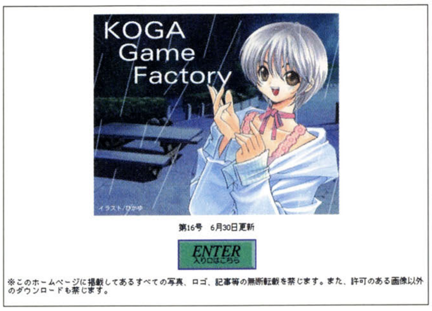
プレゼント&お知らせ

今回、インタビューに登場してくれた、リリアナ役を演じる菅原祥子さんのサイン色紙を5名の読者にプレゼントするぞ。官製ハガキに、住所（県名も忘れずに！）、氏名(ふりがなも忘れずに！)、年齢、電話番号を明記のうえ、P159の宛て先「初恋物語　色紙プレゼント」係まで。また、感想やイラストを描いてくれるのもOK。締め切りは7月23日必着分まで。また、当選者の発表はプレゼントの発送を持ってかえさせていただきます。たくさんのご応募お待ちしてます。

⬆菅原祥子さんのサイン色紙をプレゼント。タイトルの後に、ピンク色で描かれたハートが、なんとなくキュートな感じ。みんなからの、たくさんのおハガキ待ってるよ！

ホームページ開局中

『初恋物語』を始めとして、TIMソフトの最新情報が掲載されたホームページを開設中だ。ソフトの最新情報から、キャラデザインを担当している足達詩子さんのCGイラスト鑑賞ギャラリーなどなど、内容も盛りだくさん。1ヵ月に一度書き換えられるので、新規情報を即ゲットできるぞ。興味のある人は右のアドレスにアクセスしてね。



アドレス

http://www.big.or.jp/~timkgf/

独占SCOOP 2

パソコンの人気シミュレーションRPG『ファーランドサーガ』第2弾が登場

ファーランドサーガ
時の道標

昨年12月10日に発売された『ファーランドサーガ』の続編。パソコンからの移植作だが、本家のパソコンではすでにシリーズ3作目が発表されているほどの人気作だ。本作では、前作以上に明るい雰囲気のシナリオが楽しめるぞ。

発売日	今秋	CD枚数	1枚
発売元	TGL	複数プレイ	1人用
開発元	TGL	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	価格未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%（7月1日現在）

前作から8年後の世界を舞台に今度はカリンの冒険が始まる

分かりやすい戦闘システムと、登場人物たちの個性が魅力の『ファーランドサーガ』シリーズ第2作。ストーリーは前作の8年後に当たり、引き続いての登場となる魔術師カリンが主役を務めるぞ。

8年前の争乱後、祖父と2人で暮らしていたカリン。だが、その祖父も他界し、天涯孤独の身となってしまう。物語は身寄りのないカリンが、一旗揚げるために大陸に向かうところから始まる…。

➡彼女が主人公のカリン

⬆雰囲気は前作以上に明るい

⬆多彩な人間関係も本作の魅力のひとつ。夕焼けの港町で、カリンとアルがいい雰囲気のようですが…

基本システム部分は前作を踏襲

ゲーム本編は斜め見下ろし型のシミュレーションRPG。ターン制で、自軍各ユニットを動かしてマップの勝利条件を満たすのが目的となる。キャラ属性の相性や高低差による攻撃結果の差など、前作で好評だった戦闘システムはそのまま採用されているぞ。

➡屋内での戦闘もアリ

⬆派手な魔法や必殺技も健在だ

⬅シミュレーションRPGとしてはベーシックなシステム。誰でも手軽に戦闘を楽しめるのだ

©TGL

カリンと共に旅する仲間たち
女所帯のパーティメンバー

カリンと共に旅するメンバーは、青年剣士アルを除けば全員女性。各登場人物たちの個性、人間関係が本作の魅力の一つだけに、カリン、アルを中心とした絡みも期待されるところだろう。下ではそのパーティメンバーを紹介する。

⬆各キャラの個性も本作の見所の1つだ

エルフとハーフエルフの母娘
ソフィア&エルレイン(ルル)

母親はエルフの盗賊で、娘はハーフエルフの魔術師という珍しい母娘。父親は人間らしいのだが、ソフィアはそのことについては語りたくないようである。

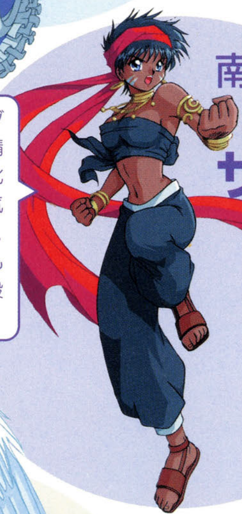
元気印の爆炎魔術師
カリン

前作から8年が経ち、現在は16歳の女の子。超一流の天才爆炎魔術師だったが、長いブランクで腕は落ちている。先の争乱で両親を亡くし、最近祖父も他界したため身寄りはない。性格は天真爛漫。

大富豪の1人娘
アリス

アトラクタの港で有数の大富豪マクドガル家。彼女はその家の1人娘である。世間知らずの彼女だが、過保護な父親に嫌気がさし、家出をしてカリンたちのパーティに参加。非力だが、回復魔法を使ってパーティを助ける。

南国の女拳士
サーラ



褐色の肌を持ったエキゾチックな少女。とある事情でアルに戦いを挑むが敗北し、以降は押しかけ女房気取りでアルに付きまとう。呪術師の家の出で、魔術も使うことができるが、普段は素手で勝負する。

記憶喪失の青年剣士
アル

カリンが大陸で最初に訪れたアトラクタの港で出会った少年。各地を放浪していた経験があるらしい。現在は記憶を失っており、その素性は謎に包まれている。剣の腕は一流で、攻撃の要となる。しかし、普段は女性ばかりのパーティで、おもちゃにされている模様。

歌を忘れた吟遊詩人
ラディッシュ

有翼族セイレーンの女性で、アリスとは幼なじみである。現在はアトラクタの港にある教会でシスターの短期バイトをしている。お気楽で楽天的性格。

特別企画

大鳥居に浪漫の嵐！

サクラ大戦2

Sakura Wars ™

～君、死にたもうことなかれ～

開発陣座談会

発売から3ヵ月、今こそセガ開発陣から『サクラ大戦』の真実が語られる。P130の攻略も合わせてどうぞ。

開発進行状況 花萌える季節に…

――スタッフの人数は前作よりも増えましたか？

伊藤　全体的には、『1』とそんなに変わっていないと思います。前作は外部の人が多かったのですが、今作では少なくなっています。

――『1』よりもボリュームアップしているし、開発期間も前作より短いはずですよね。かなり苦労をしていたのでは？

西野　みんな1人ひとりいいものを作ろうという意識が高いですから。自分を殺してでもいいものを作ろう、作品を残そうという気で作っています。そのくらいの勢いがないと作るのは無理ですよ。正直、あれほどキツイことはもうやりたくないですね（笑）。

――『1』と『2』では、現場の雰囲気は割と違うものですか。

吉田　『1』では、みんなで話し合う時間というのが割と多かったんですよ。『2』ではそのような時間がなかなか持てなくて、決まったところから作り上げていくという状態でした。

――松岡さんにとって、どこが一番苦労された点ですか。

松岡　やっぱり容量ですね。最初見積もったときは入る予定だったのが、内容がどんどん肥大化して、ついにあふれてしまった。

伊藤　どうしても3枚目はムービーが多いんですよ。だから3枚目ではあふれちゃったりして。

吉田　でも絶対必要なものはすべて入れることができました。無理な削り方はしていません。

――思い切って4枚にしようとは思いませんでしたか。

伊藤　4枚にするとですね、取説が入らなくなるんですよ。『ファンタシースターコレクション』なみに厚かったですからね。

西野　開発末期に「警告メッセージ」をどうするかということになって、何秒だったら入るのか議論していましたね。

――セリフをすべて音声化にしようとは思わなかったですか。

西野　今回ものすごく容量食っているのは、ムービーもそうですけど、やっぱり「声」ですから。全部のメッセージ量は半端じゃないからね。絶対にしゃべるという重要なシーンはしゃべってもらって、残りの声のないシーンでうまくフォローをしていくという作り方をしないと、調整が全くできなくなってしまうんですよ。

――セリフも今回膨大ですよね。あれはどなたが考えたんですか。

伊藤　あれは西野の下にメッセージを書く人間がいるんです。取りまとめるのが1人いて、またその下に何人かいるんですよ。

西野　そのまとめた人間が私のところに持ってきて、私がチェックして、それをレッドさんと打ち合わせしていくというステップになっているんですよ。セリフはなかなか決まらないですね。

――その中には浮いては消えていったセリフも当然…。

西野　たくさんありますね。どうでもいいシーンのように見えるセリフでも、ずっと議論していました。例えば、1人のキャラが延々としゃべっているのを見るのは面白くない。きっとプレイヤーはボタンを連打しちゃう。だから、さくらが話している時、アイリスが少し口をはさむと言った構成も考えました。で、一度作ったものをレッドカンパニーさんとやりとりして、その辺のせめぎあいもありましたね。LIPSにしても、なるべくプレイヤーが退屈しないように工夫しました。ある程度話を読んだら必ず自分が参加できるように、何気ないLIPSがポンと入っているわけなんですよ。

伊藤　セリフにはちゃんと「平等委員会」というのがあって、平等にしないとダメなんです（笑）。組織とかではなく、意識的な存在ですが。

チーフプログラマー
松岡 雄一 氏

プログラムのまとめや全体的なシステム部分を担当

ディレクター
西野 陽 氏

『花組コラムス』から参加。ゲーム部分の企画を担当

チーフディレクター
伊藤 知行 氏

制作方針の立案や、スケジュールの管理を担当

チーフデザイナー
吉田 千恵 さん

ゲーム内のグラフィックデザインを担当

ディレクター
橋本 博忠 氏

外部依頼会社のスケジュール、クオリティ管理を担当

©SEGA／RED

⬆お色気サブキャラ、サキ。誰もが1度はクリックしたことがあるはず

西野　だから、1人のイベントを入れようとすると結局8人分必要になって大変ですよ（笑）。

キャラクター　あぁ、女バレ

——織姫とすみれはキャラがかぶるのではと思っていましたけど。
吉田　皆そう思っていましたよ。
西野　だからすみれは今回高慢ちきというよりは、より優雅系のキャラになっていますよね。マリアとレニもキャラが似ているので、大丈夫かなと思ったんですけどね。
——今回新しく大神の性格ゲージが登場しましたね。
西野　そんなに深い意味は持たせていないんですよ。あれはプレイヤーの考え方を反映できればいいなといった程度なんで。
——レニは女の子でしたね。
西野　女の子だということをバラすタイミングをどうしようか困りました。そしていつユーザーに公表するかというのが大変でしたね。箝口令が敷かれていて、イベントがあるたびに、誰かが口を滑らしたり関係者がしゃべってしまうのではとハラハラしてました。「彼女」と言ってはいけないですからね（笑）。
伊藤　最初は感情がなくて、冷たくて男の子っぽい感じが出ているんですが、後半になってくると女の子っぽいしぐさが顕著に現れてきますね。
西野　後半になって初めて出てきた表情を見て、みんな「おお〜」となるわけですよ。
吉田　あれを見てレニの虜になる人も多いですよね（笑）。
西野　アンケートハガキでも、みんなレニが好きみたいですね。
伊藤　女の子ユーザーはレニが好きみたいですね。
西野　まあ、女の子ユーザーはカンナ、マリア、レニのファンという方が多いみたいですね。
——「レニが女でがっかり」とか「なんで黙っていたんだ」とか言われて心が痛んだりして。
西野　いや、それはそういうものだから（笑）。レニがいきなり信頼度パネルの高い位置に出てきて、最初バグだって言った奴もいましたね（笑）。レニは最初信頼度アップの音が鳴らなくても信頼度が蓄積されているから、知らないうちに信頼度アップの選択をしているんです。その辺も非常にこだわっていますよ。
——今回はサブキャラ多いですね。薔薇組はさすがにビビりましたが（笑）。
西野　薔薇組は、広井さんのアイデアです（笑）。
——イチ押しのサブキャラは誰ですか。
西野　あえて言うと五行衆ですね、特に金剛。力を入れさせてもらったんですけど、その割にはあまり人気ないな〜（笑）。
伊藤　木喰がサウンド関係に人気ありますね。もうちょっとなんとかしたかったのですが。
——七話の紙芝居屋もいい味出してますよね。
西野　あれは変な話、千葉繁さんそのまんまですからね（笑）。台本は画面上の文字の通りなんですが、あとはアドリブ。容量苦しかったけど、あそこは削りようがないですからね、全部入れました（笑）。

開発陣お気に入り　嬉し恥ずかし織姫

——それぞれの好きなキャラは。
西野　僕は紅蘭ですね。眼鏡と三つ編みがね（笑）。
——「紅やっこ」なんかたまらんみたいな。
西野　でたらめな髪飾りがいいのかな（笑）。紅蘭の三つ編みにはこだわりましたよ。「髪をもてあそびながらの表情をもっと入れてくれ〜」というような話をしていましたからね。三つ編みいじりは必須です。眼鏡掛け直しもポイント高い（笑）。
松岡　私は全キャラ好きですね。
——サブキャラの加山や、かえでも含めてですか。
松岡　男キャラはちょっと（笑）。
橋本　私は『1』ではアイリスだけだったんですけど、『2』になってレニも好きになりました。「青い鳥」で仲良くなっていくじゃないですか。打ち解けていって。
西野　私は織姫ですね。初めは自分なんか相手にしないんですけど、徐々に心を開かせていって、最後は自分に笑顔を向けているというギャップが楽しいですよね。最初のイメージ以上にいいキャラだと思うんですけど、なんかレニの方が人気ありますね（笑）。レニは戦闘マシーン的なところが好きですね。冷たく、全然表情を変えないところ。私が思うレニのベストセリフは「…栄養価が低い」ですからね（笑）。あれはいいセリフです、あれこそレニという感じ。あの時代のレニのほうがむしろ私は好きですね。だから後半すごい変わったなあと言う気がします。男っぽいのが女っぽくなったというより、マシーンが人間になったという印象を受けますね。
——『花組大戦コラムス2』をもし出すとしたら、レニや織姫を登場させたいと思いますか。
西野　予定があれば、出てこないことはないですね。でも、むしろ金剛、水狐を出したいですよ。合体攻撃かまして欲しい（笑）。
——それぞれ気に入ったシーンはありますか？　攻略範囲の八話序盤までで。
西野　七話ラストの病室で、織姫が初めて見せる笑顔のシーンですね。その前の戦闘で、大神が焼け落ちる小屋の中で手を差し伸べ、織姫を迎えに来るシーン、あの辺の一連の流れはすべて名シーンと言っていいと思いますよ。アフレコの現場に

⬆レニの人間らしさ、女の子らしさを感じるシーン。声を聞き逃すな！

立ち合ったんですけど、みんな「おお〜っ」ていう状態でしたからね。織姫が嫌いな人も、七話まではぜひやるようにして下さい(笑)。
西野　二話で、サキが倒れるシーンですね。やっぱりあそこではクリックをしないと！　たとえさくらに嫌われようとも（笑）。
西野　あの絵のレイアウトがなかなか決まらなくて、あーだこーだと揉めまくった覚えがありますね。「もっと強調して」とかね（笑）。
松岡　私もやっぱり七話、最後に織姫がコロッと変わるところが印象的ですね。
吉田　私、最後のバグチェックの時織姫担当だったんですよ。一通りやった後に、これは良いと思ったのが七話の予告でした。また声優さんのしゃべり方が良くて最後の「大嫌いで〜す」とかすごく可愛いらしかったんです。外部に頼んだムービーの中では、父親が火車から織姫をかばったり、織姫が火車をにらみつけるというシーンなんかはすごく良くできていましたね。
橋本　加山が初登場するムービーが記憶に残っています。効果的に使われていてうれしいです。

⬇開発陣には新キャラが人気。2人ともかなりの個性の持ち主だが、旧キャラも負けていない

グラフィック
…間に合ったようね

橋本　内部と外部で作っているものの設定上の相違があるとまずいですよね。例えばムービーでジャンポール作っても、内部でリボンの色が緑という設定があるのに、外部で赤になっていたりして。そういうのを直すのが結構大変でしたね。でも本当に『サクラ大戦』が好きでやっていただいていたんで、非常に有り難かったのですが。

――外部はムービー部分がほとんどだったんですか。

橋本　アニメムービーとCGムービー、キャラクタグラフィックですね。原画は松原さん、彩色は全て内部でやっています。

西野　ようやくこっちに来たと思ったら、もう締め切りが迫っていたこともありましたからね。

橋本　みんな凝り性なんですよ。クオリティに無茶苦茶こだわる人たちだから、スケジュールにはねかえってくるんですよね（笑）。

伊藤　みんなでハラハラしていましたよね。

吉田　最後にムービーを貰うじゃないですか。その後に予告編を作るんですよ。全部フィルムが上がらないと作れないので、かなりギリギリまでかかっていましたね。

――今回、ボツグラフィックはたくさんありましたか。

吉田　前作よりはかなり少なかったですね。

――最後の方になって急きょ発注したグラフィックなどは。

吉田　内部ではありましたけど、奇跡的にほぼ使い尽くしましたね。

――オープニングは今回すごかったですね。

吉田　『1』は、CGムービーの所をセガで編集して入れたんですよ。あやめさんが走ってきてニッコリとか、あの人が出てきたりしてフシギなオープニングだったんですね。今回はビシッと決まりましたよね。

西野　とにかく霊子甲冑の描写が圧巻。絵コンテの段階で何回も話し合いましたね。また、ディスク3つ分のオープニングにそれぞれ誰を出すかで結構話し合いました。

――CMにもそのまま使っていましたからね。

ミニゲーム
明日に向かって開発

――ミニゲーム自体はセガさんが考えたのですか。

西野　ええ、たくさんのネタの中から生き残ってきたやつです。『2』も前作同様マウス対応なので、絶対ミニゲームもマウスで遊べなければならない。これがものすごくツライですね。紅蘭とかアイリスのミニゲームなど、マウスでやったほうがいいのも出来ましたが。スコアアタックがなるべくできるゲームにという事も主眼に考えています。あと話のどこで出すかというのがかなり難しかったですね。シリアスな話なのにいきなりミニゲームに突入するわけにはいかないですし。今回夏服、冬服という設定がありますので、ミニゲームでの服と違ったというトラブルもあったりして（笑）。

――今回のトランプは割とすんなり決まったんですか。

西野　同じ花札だと面白味がないなと。同じようなカードゲームですごく頭使って面白げなもの、さらにメジャー感もあってということで「大富豪」になりました。

吉田　でも地方によって色々なルールがありますからね。

西野　一番バランスが取れるルールはどれなのか探すため、夜中まで色々なルールでやりこみました。大富豪というゲームは一度大貧民になるとなかなか勝てないじゃないですか。そこでうまくバランスが取れるように「かくめい」ルールを出そうとか、ジョーカーの交換なくそうとか決めていきました。

――異様にかくめいが起こりやすいんですけど。

松岡　人数が4人と少ないですから絶対起こりますよね。

西野　カード交換のときは、かくめいされやすくなるから「3」を2枚とか渡しちゃいけないんですよ。「3」と「5」とか、かくめいを起こされにくいものを渡さないと。

――キャラの性格によってカードの出し方も違うんですか。

西野　違いはあります。例えば、アイリスはあまり考えないで切るとか。でも、結果的にそういう切り方が強かったりするんですよね。

――数字の連番出しというのはないんですね。

松岡　インターフェースがあまり良くなかったし、ルールをできるだけ分かりやすくという考えがありましたから。

西野　ゲーム名も「大富豪」か「大貧民」か論争になりましたけどね。でも不景気なのはやめておこうということになりました（笑）。

――麻雀にしようという考えは。

西野　候補としてはありましたけど、トランプに比べれば一般性が低いじゃないですか。ルールを知らない人は出来ませんし。

――一番苦労したミニゲームは。

伊藤　大富豪の思考ルーチンです。

――ボツになったミニゲームは。

伊藤　トランプなんかだと「スピード」がボツになりましたね。

――やっぱりハイスコアを目指してしまうところがありますよね。

西野　一時期面白がって攻略ビデオとか作っていたこともありましたね。「スーパーテクニックがこのビデオの中に！」みたいな（笑）。

吉田　それただのバグチェックじゃない（笑）。

伊藤　アイリスのミニゲームなんかは、ずっとやっていると、人の動きが少しずつ変わっていくんですよ。プログラマーがこっそり入れたような仕掛けもあるみたいで。

色香
私だけを見てほしい

――『2』ではシャワー室が浴室になりましたが。

西野　今回はちゃんと風呂を作ろうということで、設計段階からありました。最初は帝劇の屋上に展望台付きの風呂を作ろうという野望もあったんですけどね。「いいのか俺、隊長として」とか思っちゃいますよね。こりゃまずいだろって感じで。

⬆できれば薔薇組などのサブキャラのミニゲームもやりたかった

――湯気がまた微妙な隠し方をしていますよね。

西野　隠さないと色々なところに怒られますからね。細かいチェック受けましたよ。ちゃんと隠しますからという交渉の末、陽の目を見たというところでしょうか。

伊藤　さくらが華激団として出撃するときのダストシュートのシーンもそうですよね（笑）。

西野　いらん蒸気出てますよね。

伊藤　もともと蒸気はなかったんですよね。その映像もあったんですよ、まさに幻の映像。

――ないときはどうなっていたんですか。

伊藤　やばい部分はちゃんと隠れてましたよ。でも肌が全部露出していたし、腰のラインとかハッキリと。でも「こりゃまずいだろー」ということで蒸気を入れました。

――今回も帝劇にはトイレがないですね。

西野　彼女たちはきっとトイレには行かない（笑）。マップ移動で行くわけにはいきませんからね。張り込んだりしたら、それこそ軟派を通り越して変態になってしまいますから（笑）。

戦闘シーン
薔薇組よ、銃をとれ

――戦闘パートの苦労は？

西野　難しく作るのは簡単なんです。そんなに難しくなく、なおかつ楽しいものを作るのが難しい。

吉田　『1』の戦闘では、キャラクタ性が薄かったんですよ。『2』ではもっと出すようにしました。何も知らない人には、例えば緑色の機体には誰が乗っているのか分からない。それで、でかくてうるさいと言われながらも画面にキャ

⬆戦闘といえば合体攻撃。かなり恥ずかしいセリフを堂々と言っていた。やはりプロは違うなぁ

ラを表示したり、耐久値が減ってきたら表情をつらくさせたりしています。必殺攻撃でも『1』は機体のみのアクションでしたが、『2』はポリゴンモデルのアクションの間にキャラの顔を出しています。

西野　戦闘中に発生するイベントだとか、アドベンチャーパートとのリンクはたくさん考えたので、よりドラマティックな戦闘シーンになったと思います。調整にもすごく時間をかけていますし、戦闘のクオリティは相当上がっていると思います。隊長コマンドも、使わないコマンドがないように何度も試行錯誤してバランス調整しています。また、戦闘シーンの中でキャラに触れるシーンというのも飛躍的に増えています。三話ですみれが活躍すると神崎邸から人が出てくるとか、四話のマリア登場シーンとか。やっぱりカッコイイ物をお届けしたいですからね。

松岡　一話で闇神威はあの建物の中にずっと待っていたのかなという疑問はありましたが（笑）。建物をぶった切るシーンなんかカッコイイですよね。

――リアルよりはカッコ良さを取ったというわけですか。

吉田　リアルさを考えていたら、光武は剣が振れなくなってしまいますよ（笑）。

――今回戦闘バランスの調整に『千年帝国』を作ったチームパイナップルの方を使っているとか。

西野　元チームパイナップルの人間はいますよ。配置とかバランス調整、敵の思考などはその人がやっています。

――戦闘が前半、後半と分かれているのは。

西野　遊びを分けてみたかったんですよ。ザコ面ではザコ面の遊びをさせて、ボス面ではボスに特殊能力を持たせて、そいつに我々はどのように対抗するのかというのを考えて欲しいんです。ゲーム性を明確に切り分けて、細かい遊びを作っていくというのが狙いでもありますね。

――マップが少し狭くなりましたよね。

吉田　『1』のマップは広くて、何ターンか歩かないと敵にたどり着けないというのが多かったんです。『2』では、1ターン目で敵にたどり着けるようにしています。

西野　動いて、それで終わりというのをなるべくなくす。動いたら、何かに攻撃できる。そういうバランスを考えています。目的もただ敵を倒すだけではなく、車を守る、レニに近づくといった作戦選択ができるようになりました。

吉田　前作ではいろいろ言われましたからね。

橋本　恋愛シミュレーションに戦闘がオマケで付いていると思っている人もいましたね。

西野　『サクラ大戦』は恋愛シミュレーションではなく、ドラマチックシアドベンチャーですからねぇ。あそこまでドラマチックな戦闘は、ほかにはないですよ。極論すれば、戦闘シーンを盛り上げるためにアドベンチャーパートがあると思っています。アドベンチャーパートで信頼度の上げ下げをしているのは、ユニットの強さに反映させるためですからね。戦闘がなくていいなんていうのは本末転倒なんですよ。いらないっていう人は恋愛シミュレーションをやっていただければいいということになるわけです。『サクラ大戦』は「恋愛ゲー」ではなく「隊長ゲー」だと私は思っていますから（笑）。変な話、荒くれどもをまとめあげ、自分が隊長として敵に打ち勝っていくという所が面白いんですよ。だから『サクラ大戦』は隊員が全員男でも面白いですよ。

――『薔薇組大戦』でも作りますか（笑）。

西野　彼らは男の癖に色気を出していますからねぇ。でも熱い男の友情ゲーもできるんじゃないですか。金剛なんか「てめぇ、いつから頭きどってんだ！」というセリフがありますが、あれが最後の方で「で、どうするんだ頭ぁ！」って言ってくれたら「おおっ」と思うじゃないですか。俺を頭と認めたか金剛！っていう熱いゲームも作れますよ（笑）。もちろん女の子と仲良くするという要素も『サクラ大戦』としては大事ですが。

――大神については。

西野　大神に関しては、隊長らしさをもっと出すようにしています。今回隊長コマンドがありますし、ユニットとしても「頼れる隊長」としてかなり強くなっています。花組キャラは信頼度によりパラメータがアップしますから、どうしても大神より強くなってしまうんです。だから今回大神の自力をアップさせています。

――合体攻撃についてはどうですか。

吉田　金剛と水狐の合体攻撃とか考えたんですけどね。話的にあればいいのにと思ったんですが。

西野　でも水狐は金剛を相手にしていないからね、可哀相なことに。

――合体攻撃作ったのは全部吉田さんなんですか。

吉田　攻撃名はレッドさんのほうから。攻撃方法やセリフもレッドさんと検討して決めました。マリアは『1』でも「…マリア」、「…隊長」だけだったじゃないですか。『2』もやっぱりこれでいこうと。アイリスだったら、やはり魔法少女系でいこうということになりました。

――となるとそこに思い入れが入ってくるわけですね。

吉田　そうですね。織姫のように戦闘で使えるキャラとかは、協力攻撃も力を入れたりして。

『サクラ3』は？
次回作に浪漫の嵐！

――やり残した点はありますか。

伊藤　最初に取り決めたことは一通り入っているんですよ。ただ作っている段階で、戦闘シーンの動きやメッセージなど細かいところは、時間をかけるほど当然良くなっていきます。そういう部分でもう少しやりたかったと思います。

吉田　帝劇の舞台が年4回というのは少なかったかも。デザインに関していうと、アドベンチャー部分は『2』で完成されたものになったと思います。戦闘シーンの方では、ポリゴンでユニットを演出してみるという目標も達成できたので、やり残したことはないです。

西野　割と出し尽くしたという感が強いですね。そういう意味では満足度が高いですね。大きな部分では時間的にできなかったことはあまりないです。細かい事言い出すといろいろありますけど。日常的なシーンが少なかったとか。

――プログラム的には。

松岡　時間があれば、まだずっと作り続けてクオリティアップを考えていたと思いますけど、基本的にはないですね。でも圧縮とか、ロード時間とか、細かい操作性とかを改善したいという気持ちはずっとありますよ。

伊藤　今回セガでの作業は1年かかっていないですからね。

――外部のほうでは。

橋本　今回外部の方もフルパワーで頑張ってくれたと思います。クオリティ的にも問題ないです。

松岡　ポリゴンも出せる限界まで出せましたし。

――もうサターンでやり残したことはないですか。

吉田　それもそうですね（笑）。

西野　言い方としてはそういう感じですね。新しい表現手段があれば、新しいように作れますから。

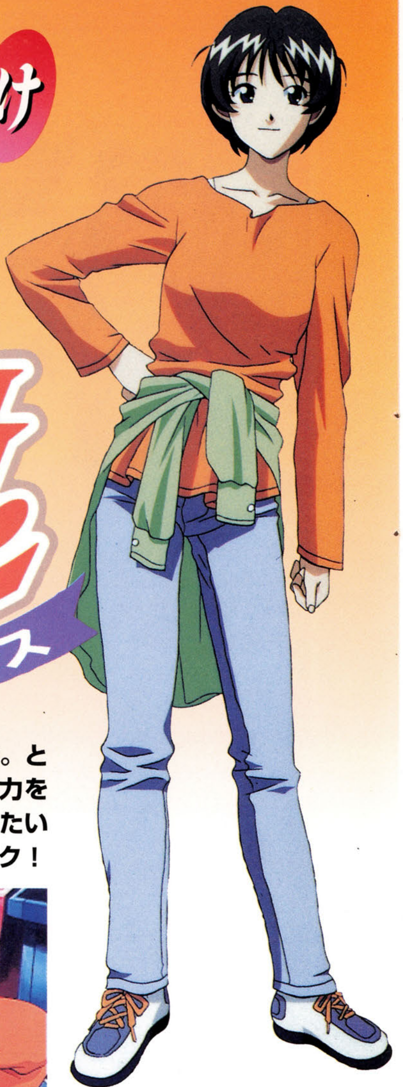
――これ以上のものを作るには、新しいハードがあればいいなーという感じですか（笑）。

西野　何にせよ、面白さの本質は変わりませんよ。

CONTINUE TO REPORT!! ZOKU HOU!!

おいしいトコだけ総ざらい!!

お嬢様特急 エクスプレス



発売日	7月30日	CD枚数	2枚
発売元	メディアワークス	複数プレイ	1人用
開発元	Seven Bright	対応周辺機器等	マルチコントローラ・シャトルマウス
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	103・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

発売日も迫り、続報も今回で最後。ということで、『お嬢様特急』の魅力を確認すべく、特に注目してもらいたいというポイントを徹底的にチェック！

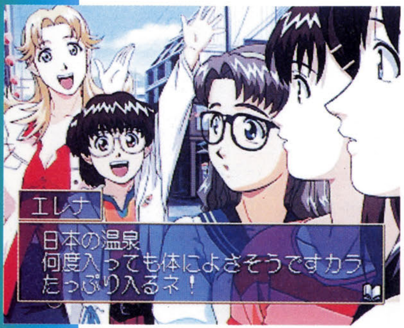
⇦チャンスは、待つものじゃなくて自分自身で作るもの。偶然の出逢いを運命の出逢いに変えてしまうこともできるはず

お嬢様報告書(レポート) これが見どころ食べどころ♥

本作品の魅力といえば、圧倒的なボリュームを誇るフルボイスとハイクオリティなグラフィック。しかーし、この『お嬢様特急』のスゴイところはまだまだいっぱいある！　そこで今回は、そんじゃそこらの恋愛アドベンチャーとは一味も二味も違う部分を検証する、「おいしいトコだけまるかじり♡」な内容でいってみよう。

ファイル1　ラブ♥アタック1vs.13!?

『お嬢様特急』のヒロインとなる女の子は13人。出逢いがあって、仲良くなって、デートをして…、という感じにゲームは進む。で、注目してほしいのは「デート」の部分。大抵のゲームでは、主人公1人に対して女の子が1人というのが普通だが、『お嬢様特急』ではなんと、数人の女の子たちと一緒に（かけもちではなく）デートを楽しむこともできるのだ。



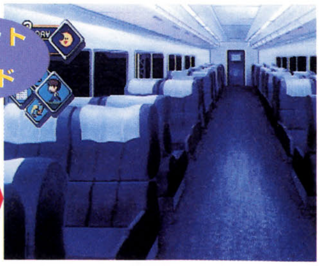
⇧美少女5人と温泉に行くことに。人生最良の日になりそうな予感

⇧こういうのを世間一般では、「幸せすぎてツライ状態」と言います

ファイル2　乙女心はランダム係数

女の子たちと仲良くなるには会話が重要。例によって、会話中に選択肢が出てくるわけだが…。ここで、「選択を失敗したら直前にセーブしたとこからやり直せばいいや」と思った人、『お嬢様特急』ではそんなスウィートな考えは通用しないぞ。女の子たちの心は気まぐれ。同じデータをロードしても、前回と同じ場所にいるとは限らない。失敗は青春のほろ苦い想い出としてあきらめましょう。

リセット&ロード



⇧どうやら会話の選択を間違えてしまった様子。というわけで、リセットをかけてやり直してみることに

⇧さっきと同じ時間に同じ場所に行ってみたが…。誰もいないし、何にも起こりません。考えが甘かったか

©Svevn Bright／あかほりさとる事務所／メディアワークス　セルワーク：ジーベック

ファイル3 デートコースは全国区

1回のプレイで、毎回同じ女の子と同じ場所でデートして、同じような会話をする。そんな作業的な恋愛（ゲーム）はつまらない。だが、『お嬢様特急』では、そんなことは絶対に起こらない、というかできない。なんせ舞台は、「日本縦断特急ヴェガ」。デートをする場所は、日本各地の観光名所！　旅の良さが存分に味わえるのだ。

札幌　TV塔

➡札幌駅で下車。夜のTV塔を見に行ったら、桜井真美さんがいました。ラブストーリーが似合いそうなシチュエーションに、ちょっぴりドキドキムード♥

⬇千歳さとみちゃんのお誘いを受け、名古屋駅下車、長島スパーランドでデート。ここへ来たがっていたさとみちゃん、お目当ては観覧車かな？

長島スパーランド

京都　映画村

⬆京都にて。よく、時代劇の撮影に使われる映画村。中に入ったら、岩泉風音ちゃんとバッタリ。TVロケはやっていなかったようで、残念

大阪城公園

⬅夕暮れに映える大阪城の前で、独りたたずむ北上緑さん。無口で常に冷静、一見冷たそうな彼女だが、ふとしたところに、優しさと温かさが感じられる時が

ファイル4 キャラが動く、動く!!

イベントの多さもさる事ながら、会話中のいわゆる「立ちキャラ」のカット数が半端じゃなく多い。会話の流れによってコロコロと変わる女の子たちの表情と動作は、とってもキュートでプリティだ。

総カット数・約2000パターン

ファイル5 これでサヨナラじゃないよね

「ヴェガ」に乗っている女の子たちには、それぞれ目的地がある（一部例外アリ）。そのため、終着駅まで乗っている主人公と、お別れしなくてはならないことに。だが、仲良くなって電話番号を教えてもらうことができれば、たとえお別れしても連絡はとれるぞ。

万能科学の時代に生まれてよかった

⬅⬆お互いの意志を伝え合うことができれば、いつかまた会うことだってできるはず。便利な世の中になったものです

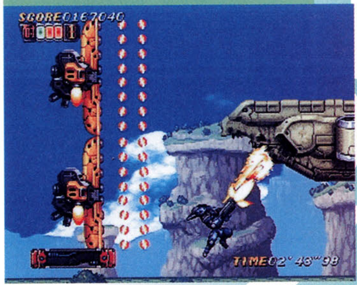
ファイル6 ミニゲームで遊べ!!

超豪華特急である「ヴェガ」には娯楽車両があり、そこに行けばいつでも「スロット」、「ポーカー」、「ブラックジャック」、「シューティング（サノ・アーム）」の4つのゲームを遊ぶことができるのだ。また、これらゲームで稼いだメダルは、景品と交換ができるぞ。

➡駆け引きが下手で、シューティングが苦手でも、運さえあればなんとかなる！

スロットマシーン

サノ・アーム



➡画面的な派手さはそうでもないが、ゲーム性自体はしっかりとした、横スクロール型シューティングゲーム

補足事項　細かいところも凝ってます

システム画面やサブキャラクタを見てみると、「これだっ！」というほどのものでもないが、思わず「ニヤリっ」としてしまうような演出がいろいろある。ゲーム性に大きく関わってくるようなものではないが、制作側の姿勢とこだわりが見てとれるところだ。

⬆「ヴェガ」の車掌の美弥澪さん（美人）。けっこう活躍してます

⬆コンフィグでは、料理長などが魅惑のボイスで解説してくれるぞ

CONTINUE TO REBIRTH ZOKUHOU!!

スレイヤーズろいやる2

戦闘の詳細に迫る!!

前号で予告した通り、今回は戦闘システムを徹底的に解析しちゃうぞ!! これを見れば、戦闘がどのように展開していくのかがよーくわかるのだ。

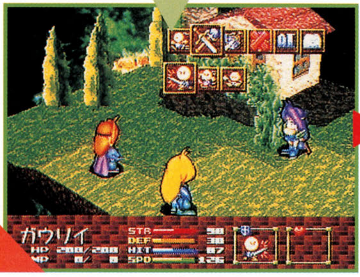
発売日	8月27日
発売元	角川書店／ESP
開発元	オニオンエッグ
価格（税別）	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	281・プレイデータ、環境設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	80%（6月29日現在）

時間の流れに沿いつつ新しくなったシステムを解析

今回のテーマは戦闘、特に時間の経過について詳しく説明しよう。わかりやすくするために、1回の戦闘が始まってから終わるまでを連続画面でお見せする。場面ごとに各キャラクタがどんな行動をとっているのかをレポートしながら、システムの変更点をチェック！

⇧今回のシーンは、ゲーム序盤。リナ＆ガウリイVS.ナーガというシチュエーション

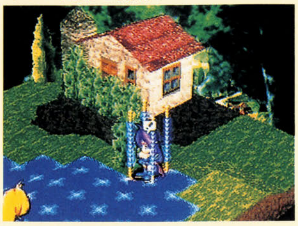
戦闘開始



最初に動いたのは…

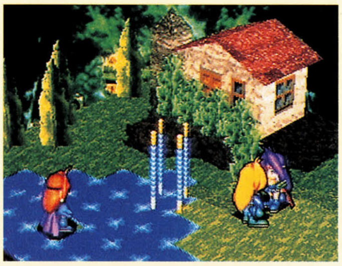
まず動いたのはナーガ。ナーガは間合を詰めて行動終了。続いてガウリイにターンが回ってきたので、ガウリイは移動して攻撃。ターンが回ってくる順番は、基本的に素早いキャラクタから。ただ、これは必ずというわけではなく、ある程度ランダムに決定する。

⇩移動＋攻撃を決定した直後、すぐさま行動を開始するガウリイ



間合いを詰めよう

ここでやっとリナに順番が巡ってきた。この位置関係だと、魔法攻撃をしかけるにしてもちょっと遠いし、木とガウリイがナーガとの間に入っていてジャマ。とりあえず移動コマンドを選び、もう少し間合いを詰めておくことにする。これで全員一通り1ターン目が終了した。普通に考えると、またナーガから始まり、ガウリイ→リナといった感じで2ターン目に移行するところだが…。

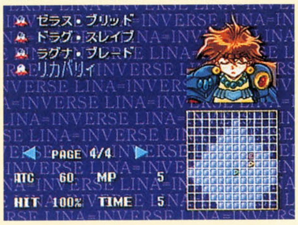


⇦ここまで近づいてやれば、攻撃方法の選択肢もぐっと広がる

©神坂一／あらいずみるい／角川書店／テレビ東京／SOFTX／丸紅／「スレイヤーズ」製作委員会
©角川書店／ESP

またもやリナ!?

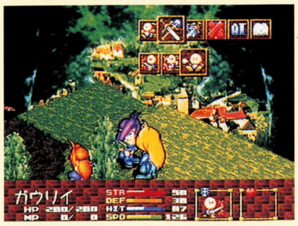
またもやリナのターンに。これは、1ターン目のガウリイの移動＋攻撃より、リナの移動だけという行動の方が早く終わるということで、2ターン目の行動開始までの移行時間に修正がかけられたため。しかし、リナと同じく移動しかしていないはずのナーガは…？



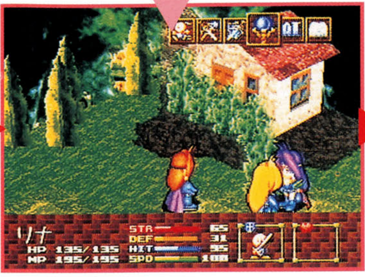
⬇リナもガウリイもまだ無傷だが、先読みで「治療」を実行。

やっとガウリイの出番

ここでやっとガウリイのターンに。かなり待たされたような感じがするが、行動開始の順番としては、1ターン目と2ターン目でリナとガウリイの順番が入れ替わっただけ。ナーガとリナの呪文の詠唱時間が1ターン分もかからなかったために、遅く感じるだけだ。



⬇とりあえず様子見。ガウリイを少し休ませておくことにする



ついに呪文発動

ここでナーガの呪文「氷の矢」が発動し、リナを直撃。実は、2ターン目はリナより先にナーガに回ってきており、その時点で「氷の矢」の詠唱に入っていたのだ。前作のでは、「呪文を選択→呪文が発動→硬直時間の経過」という流れだったが、『2』では、「呪文を選択→詠唱時間の経過→呪文が発動」というふうに変更された。

⬆ナーガの「氷の矢」がヒット！その標的はリナだった!!

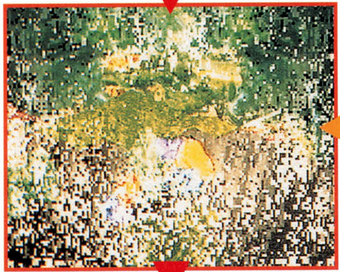
⬆すでに先読みで「治療」を詠唱していたが…、読みはハズレ

大技でカタをつける

いつのまに使ったのか、ナーガの「爆裂陣」が炸裂。どうやら、ナーガの素早さはリナやガウリイよりもかなり上のようだ。これ以上やられるわけにはいかないので、「竜破斬」で勝負！

➡殺傷力は低いが、何発も受けるわけには…

⬆ここは一発「竜破斬」で！



時間稼ぎ

「竜破斬」クラスの呪文ともなると、詠唱に時間がかかる。その間に、またもやナーガにターンが回ってきた。リナに「炎の矢」を撃ってきたが、間に木があったおかげで難を免れた。

⬆「竜破斬」発動までやることがないガウリイを「AI」に設定

コレでフィニッシュ！

ナーガとガウリイのターンを1回ずつはさみ、やっとリナの「竜破斬」が発動。なにもここまでやることはないと思うのだが（一歩間違えればガウリイも巻き込むところ…）、いかんせん相手はナーガ。これぐらいで死にはしないだろう（実際、戦闘終了後も元気だし）。ナーガを打ち倒し、リナの大勝利ということで決着をみた。

⬅⬆「赤眼の魔王シャブラニグドゥ」の力を借りた強力な呪文

戦闘終了

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

作戦実行まであとわずか。

攻め込むステージは全部で6つ

いよいよ発売まで2週間となった今号は、終盤までのステージを一気に紹介。サターン版だけのオリジナルステージ&ボスも紹介だ！

発売日	7月23日
発売元	トレジャー
開発元	トレジャー
価格（税別）	5800円
ジャンル	2Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	30・プレイデータ、環境設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

これから紹介していくのは、全部で6つ用意されている「サターンモード」のステージ。分岐のある「アーケードモード」とは異なり、1度のプレイですべてのステージに進めるのがポイントだ。さらに、アーケードモードにはないオリジナルのステージも終盤に追加。右に記したようなステージ構成になっている。

stage3 ▼ stage2 ▼ stage4 ▼ stage5 ▼ stage6 ▼ stage1

⬆ステージそのものの違いはあまりない

RADIANT SILVERGUN™

レイディアント シルバーガン

stage3 戦いに慣れるためのステージ

オープニングムービーで語られる1年後の世界、A.D2521がステージ3の舞台となっている。このステージ3はA～Eの5つのエリアからなり、エリアの最後にはもちろんボスが待ち構えている。最初に訪れるステージでほんの前哨戦となるステージではあるが、敵は初めから手ごわい。まずは7つあるショットの使い方を始めとした戦い方を学ぶべきステージだ。

➡チェーンボーナスやウエポンボーナスなどの獲得を狙って戦っていこう

➡ボスは初めから強力

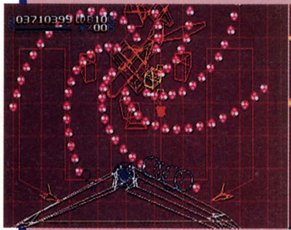
⬆ここのボスは全部で5体。最後はこの「UE2A-GAL」

stage2 いったん過去の戦いとなるステージ

2つ目のステージとなるステージ2は、ステージ3の1年前、つまりオープニングムービーと同じ時間帯。形式としては回想シーンのような、過去に行われた戦いとなるのだが、実際のところはステージ3より手厳しい。一風変わったトラップや、地形を利用してくるボスが登場する。

➡「オリ」のようなトラップがある

⬆強制スクロールで戦うボスも。地形に触れるともちろんオダブツ



⬆最後のボスは、ちょっと変わった画面で戦うことになる「GEDO-O」

©TREASURE／ESP

襲撃ステージを最終チェック

stage4 一段と強力になるボスたち

続いてはステージ3直後の世界で、中盤のポイントとなるステージ。エリア数はA～Eの5つで、5体のボスと戦うことになる。このステージは、ボス戦はもちろんのこと、途中のザコ戦も熾烈を極めることになる。敵の出現状況や攻撃方法などを記憶しておかなければ、勝ち進むのはかなりつらいステージとなるだろう。

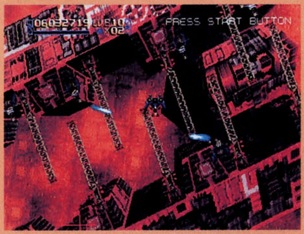
⇧ザコ戦も一筋縄ではいかない

⇦⇧プレイヤー側の巡洋艦と同じようなボスも登場する

⇧ここのボスは5体。最後に待つのは「CA2-EKZO」

stage5 後半はサターンだけのオリジナル

終盤となるステージ5。それを象徴するかのごとく、このステージには1つのエリアしか用意されていない。アーケードモードの場合、1体目のボス「SBS-130」を倒せば、最終のボスがそこには待っている。しかしサターンモードでは、SBS-130のあとはオリジナルのボスが登場する。それが「SBS-33KI」という名の、SBS-130と同じようなボス。再び、戦艦との戦いが行われる。



⇨「SBS-33KI」との戦いも、ザコ戦とボス戦が一緒になったもの。行動範囲が限られた戦い

⇧ボス戦とザコ戦が一緒になったような「SBS-130」との戦い

⇧⇨最終ポイントでも、このような狭い場所で戦うことになる

stage6 完全なるオリジナルステージ

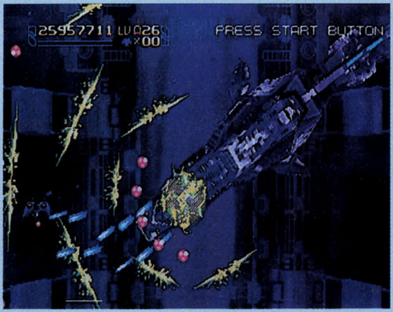
ラスト1つ前のステージは、アーケードモードには入っていない完全なるオリジナルステージ。サターンモードのためだけに作られたオリジナルのボスも、当然のごとく登場する。今号はその中の2体、「VARAS」と「BECHEW」を紹介。終盤のステージということで、かなりの強さを誇るボスだ。

⇩サメのような形をした「VARAS」。ちなみに、このボスのパーツは1つ

⇦ハイパーソードのような攻撃もしてくる

⇧亀のような形をしたボス「BECHEW」

⇦画面を覆うような、広範囲にわたる攻撃をしてくる



⇧今までのボスにない素早い動きと数種類のショットでプレイヤーに迫ってくる

⇦この先にはさらに屈強のボスが…。戦いはいよいよ最終局面へと突入する!

戦いの場は最終局面へ…

CONTINUE TO REPORT!! ZOKU HOU!!

アルルとゆかいな仲間の大冒険！

魔導ワールドを舞台としたほんわかほのぼのRPG

一流の魔導師をめざして修行中のアルルが、仲良しのカーくん（カーバンクル）とともに、魔導ワールドの平和を守るために旅立つ物語。旅の途中には、『ぷよぷよ』シリーズでもおなじみのキャラたちが仲間として、また敵として登場。ほんわかほのぼのムードいっぱいの大冒険の始まりだ。

おなじみキャラがわんさか登場

ユニークで個性のあるキャラたちが総出演。どんなふうに物語に絡んでくるのか、ホントに楽しみ

魔導物語

まどうものがたり

『ぷよぷよ』シリーズでおなじみのキャラと、ほんわかした世界観で老若男女が楽しめるRPGがこの『魔導物語』。発売直前の今号は、システムのおさらいと、序盤から中盤にかけてのアルルたちの大冒険の一端を紹介しよう！

発売日	7月23日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	コンパイル	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	57・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

何が飛び出す!? 魔導ワールド

舞台となるのは、サタンの塔を中心とした魔導ワールド。アルルの冒険はリラクスの町から始まるが、それからのマップ移動は自由に行えるわけではない。その場所に関しての情報を得たときに、マップに場所が記されるシステムになっているのだ。だから、町での情報収集がとっても重要。ここらへんはRPGの王道だよね。

情報を聞くとマップに現れる

⇧⇨町の人からヤーンの森についての情報を得ると、マップ上に場所が記され、進めるようになった

お買い物もできます

⇧町では当然お買い物もできます

仲間といっしょにゴー

ストーリーを進めていく上で、場合によっては危険なダンジョンなどにも向かわなければならない。でも大丈夫。アルルとカーくんだけじゃ心細いけど、頼りになる仲間たちが手助けしてくれるぞ。みんなで冒険すれば怖くない。

⇧ルルーは序盤で仲間になってくれるけど、お供よばわりです

⇩冒険に危険はつきもの。みんなの力をあわせて乗り切るのだ

戦闘はパーティ制だ

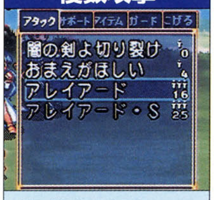
ダンジョンなどで敵と遭遇すると戦闘に突入。これまたおなじみのかわいいキャラがアルルたちに襲いかかってくる。こちらもアタック（攻撃系）、サポート（回復などの補助系）、アイテム（使用）、ガード（防御）、にげるの5つのコマンドをうまく使い分けて迎え撃つのだ。敵を倒せば、経験値やアイテムを入手できるぞ。

⇧パーティは3人まで。それぞれの特徴をいかしながら戦うのだ

単体攻撃

文字通り敵1体を攻撃。敵を集中的に倒したいときはこれが有効。アルルのファイアーやルルーの破岩掌など。

複数攻撃



敵が数多く出現したときに有効なのがこの攻撃。ルルーのスピンブレイドやシェゾのアレイアードなど。

サポート

HPを回復したり、ステータス異常を直したり、敵を眠らせたりと、戦闘時に欠かせない補助的な行動。

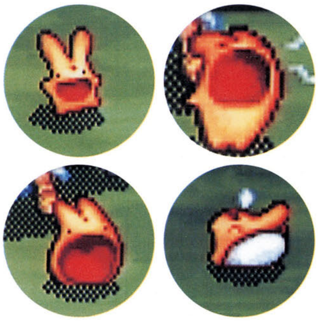
SP（スペシャル）ゲージ

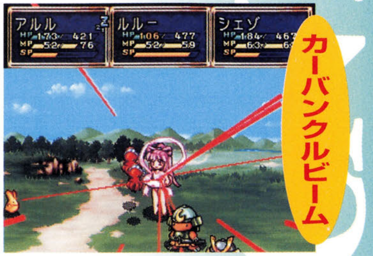
各キャラにはSP（スペシャル）ゲージなるものがついており、これは敵を攻撃したり、ダメージを受けることで徐々に増えていく。そしてゲージいっぱいになると、通常では選択できなかった、より強力な攻撃が行えるようになるのだ。また、通常の攻撃でも威力が増すなどの効果が期待できるぞ。

⇦⇧ルルーのSPスピンブレイド。味方に当たることはありません

カーくん七変化

マスコット的な存在のカーくんは、普段は戦闘には参加せず。戦闘中でも、大きな口を開けてあくびをしたり、いねむりをしたりとまったくのマイペース。でも、ときにはカーバンクルビームで敵を撃退してくれることもあるんだよ。





カーバンクルビーム

⇧カーバンクルビームが炸裂！ しかも攻撃力はかなり高い

©COMPILE／SEGA

序盤から中盤のストーリーを追う なにやら大冒険になりそうな予感

アルルとカーくんが住む魔導ワールド。この平和な世界に突然一つの事件が起こる。いたるところでへんなケムリが噴き出し、それを吸ったマモノたちがおかしくなってしまったのだ。町の人たちも困っているので、アルルとカーくんはこの事件を解決するために旅立つ。果たして、冒険の先には何が待っていることやら。

ルルーはコッピド峠でヘンなヤツに襲われたらしい

ホットの村からヤーンの森へ

ひと休みするためにホットの村へやってきたアルルたち。そこで、ルルーを襲ったへんなヤツが「ヤーンの森」の方に向かっていったという情報を得る。さっそく一行はヤーンの森へと向かう。

森を探索していると、やっとへんなヤツ（アウルベア）を発見した。アルルの魔法とルルー＆ミノの打撃で何とかアウルベアを倒すが、なんとその後、あやしい目玉が出てきて、ケムリを噴き出す植物を植え付けていた。この事件の真犯人はこの目玉だったのか。

町の人から貴重な情報を入手した。やっぱりRPGでの基本ですな

大きくて何だか強そう。しかもコイツには直接攻撃が効かないらしい

スケルトンT様のご乱心

ホットの村に戻ると、村のお茶が全部きれてしまったと村人たちが困っている。村の南にスケルトンT様の住んでる遺跡があって、定期的にお茶をおさめていたらしいが、最近になって大量のお茶を要求してくるようになったのだ。その理由を調べるために「カタリナ遺跡」に向かうアルルたち。

遺跡内はいろんなシカケがあって四苦八苦。奥深くまで進むとやっとスケルトンTに出会えたが、やっぱりあのケムリのせいでおかしくなっているようだ。

シェゾ登場

シェゾが物語初登場。スケルトンTを倒した後、彼に危ないところを助けられる

背後に巨悪の存在が！

カタリナ遺跡での戦いの後、とりあえずルルーの屋敷に戻る一行。そこでシェゾがあの目玉について語りはじめた。コイツの正体は、あらゆる次元にその姿を存在させる次元魔王だったのだ。さっき倒したのは「ヨグ」という分身の一つにすぎない。次元魔王を倒すには、この世のすべてのヨグを倒さなければならないらしい。

ちょっとした冒険のはずが、とんでもない大冒険になってしまった

火を吐くクソガキ

ヨグを倒すために仲間になってくれたシェゾ。彼によると、東の「クツロギの町」の住人たちが何やら騒いでいたらしい。さっそくクツロギの町に向かう一行。

町に着き、住人の話を聞いてみると、南の「コラエテ草原」に火を吐く少年がいるとのこと。一行がその草原に行ってみると、やはりここもあのケムリが充満していた。そして奥に進んでいくと、例のトカゲにのった少年と出会う。彼もまたケムリでおかしくなってしまったのか。

これでマップに「コラエテ草原」が書き込まれたぞ

ぷよカードで遊ぶ

この町には「ぷよカード」勝負のできる「ギルド」がある

おなじみのコドモドラゴンが敵として登場。狂暴化してて怖い

クツロギ町の名推理

クツロギの町に戻ると、なんと町中にケムリが充満していた。入口に立っているおじいさんに話を聞くと、3人やとった探偵に原因を調べさせているが、その内の2人はまじめに仕事をしていないとのこと。まじめに働いている探偵を教えてほしいと頼まれる。

ここでは町の人の話から、3人の探偵のうち、まじめに働いていると思われる探偵を推測しなければならない。それが正解だったなら、次の情報を得られる仕組みになっているのだ。しかし、それに正解したとしても、さらに第2、第3の問題が待っている。アルルたちは見事な推理で、この事件を解決できるだろうか。

おじいさんのたってのお願い。お年寄りには親切にしなくちゃね

謎はすべて解けた

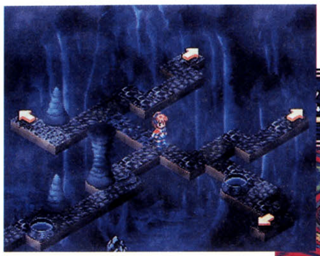
ある場所に入るためには合言葉が必要。いったいどれだろう？

ヨグとの初の直接対決

クツロギの町の事件を解決し、町を出ようとすると、北の「イジャールの森」と東の「キッチー平原」の先の洞窟にケムリが発生したらしいという情報を得る。放っておくとまずいので、シェゾは北の森に行き、アルルたちは東の洞窟に向かうことになった。

途中のキッチー平原で、すけとうだらを仲間にしたアルルたちは、彼の案内で「フカイナ洞窟」にたどりつく。そして、この洞窟を探索していると、最深部にヨグを発見。ヨグとの初の直接対決。アルルたちは勝てるだろうか。

⬅人気キャラ"すけとうだら"も仲間になるぞ



⬆➡なんとも不気味な雰囲気が漂うフカイナ洞窟。道の分岐もいっぱいあって、まるで迷路。そしてヨグとの対決。強いぞ

イジャールの森でハーピーが仲間に

⬆何でも歌にしてしまうハーピー。すけとうだらの代わりに仲間になる

シェゾのことも心配で、イジャールの森へ向かうアルルたち。森の中でシェゾと出会うが、何か文句を言って去ってしまう。これではケムリがどうなったのかわからないので、仕方なくこの森も探索することになった。すると、どこからか歌声が聞こえてくる。声の主はハーピー。シェゾから伝言を預かっているとのこと。

サキュバスの館へ

カイソーの村に来た一行。何やら村人たちが困っている様子。話を聞いてみると、サキュバスが村の男をみんな連れていってしまったらしい。シェゾも連れていかれてしまったのかと心配するアルル。少女から「サキュバスの館」を聞き出し、そこに向かう。

館内を探し回ると、ろうやを発見。カイソーの村人を救出する。そしてその村人たちからサキュバスの部屋に入るシカケを教えてもらう。そのシカケを解き、向かった先には、サキュバスに痛めつけられているシェゾの姿が…。

⬅館内は広くて複雑。おまけにいろいろなシカケが用意されている

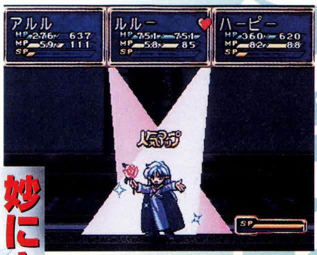
⬆オシオキを受けるシェゾの図。これがだんだん快感に変わって…

インキュバスの館へ

サキュバスから聞いた通りに、キングゲの村の女たちがインキュバスに連れ去られていた。「インキュバスの館」の場所を聞く。

館のシカケをクリアして、インキュバスのもとへとたどりついたアルルたち。そしてインキュバスとの戦い。さらにヨグとの戦い。戦闘が終了するとハーピーが仲間から外れ、インキュバスが仲間になる。と思ったら日差しが苦手で昼間は外に出られないということでインキュバスは仲間にはならず、ボロボロのカギをもらった。

⬅インキュバスの館は、何か雰囲気があやしい



⬆インキュバスを、ただのナルシストだと思っていると痛い目にあう。実力も兼ね備えた手強い相手だぞ

⬅日差しに弱くて、昼間は外を出歩けないインキュバス。でも、太陽を浴びている彼の姿が妙にさわやかに見えるんだけど

どちらを助けるかでお話が分岐

インキュバスに言われた通りに地下室に行ってみると、そこには鎖につながれたドラコケンタウロスとウィッチがいた。しかし、もらったカギは1回だけしか使えない。ということは2人のうち、どちらかを選ぶしかないようだ。

この選択によって、その後の行ける町や場所、お話の展開が変わってくるぞ。

どっちを助けましょ?

⬅おなじみのドラコとウィッチ。2人ともお互いを出し抜こうとしているが…。さて、どちらを先に助けましょうか？

ドラコを助けると…

⬆ドラコは美少女コンテストに出るために、ラギャスの町に行くらしい

ウィッチを助けると…

⬆ウィッチは大魔術大会に出場するために、ココチョイの町に向かう

グラフィック、BGMはMSX版を完全移植

PSでは各10作品ずつ、『Vol.1』～『Vol.3』まで3本に分かれていた『コナミアンティークス』を、ひとまとめにしたものが今作品。

移植度についても、当時のROMカートリッジに積まれていた、特殊音源チップであるSCC（Sound Creative Chip）のサウンドや16色グラフィック、8ドットスクロールなど、MSX版独特の特徴をそのまま忠実に再現しているのだ。

⬆MSXにROMを2本同時に挿すことでできたウルテクも一部対応

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKU HOU!!

コナミ往年の名作30本が1パックに!!

KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION
コナミアンティークス™
MSXコレクション
ウルトラパック

1983～1988年までに登場した、全30のコナミ製MSXタイトルが収録された本作品。さて以降では、それらの画面写真と大まかな概要を紹介。

発売日	7月23日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	2人同時
開発元	KCE横浜	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	3800円	バックアップメモリー	なし
ジャンル	バラエティ	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

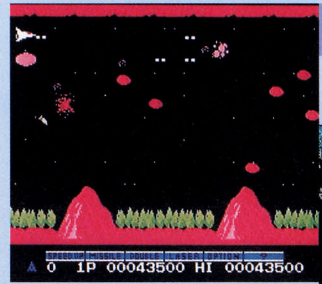
シューティングゲーム

シューティング黎明期に颯爽と登場し、後進の作品に今日まで多大な影響を及ぼしている『グラディウス』シリーズ。他にも、1983～1988年までに発売された有名な全9作品が収録されているぞ。

シューティングゲームの一時代を築いた グラディウスシリーズ

元々は業務用から始まり、MSXの他、多くの家庭用機にアレンジを施して移植された、多くのファンを持つ人気シリーズ。ただ『パロディウス』はMSXが元祖で、逆に業務用へ展開されていたりする。

グラディウス



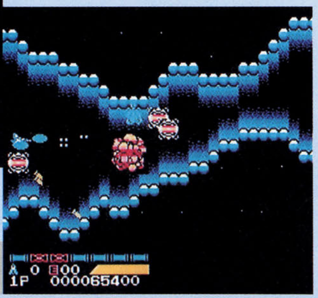
⬅1986年登場。全8面構成の横スクロールシューティングゲーム

➡1987年登場。敵母艦内にあるコアを破壊すれば特殊装備が増える

グラディウス2

パロディウス

⬅1988年登場。『グラディウス』シリーズをパロディ化して話題に

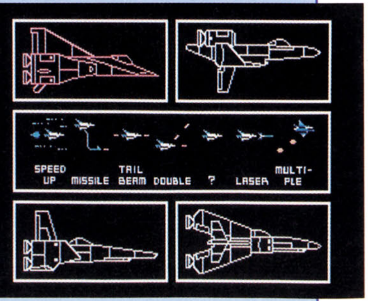


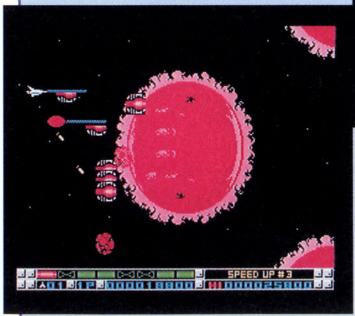
➡1987年登場。隠されている「炎の予言」には重要なヒントが

沙羅曼蛇

ゴーファーの野望

➡1988年登場。MSXで展開してきた『グラディウス』シリーズの集大成。自機は4種類、オプションの形態も3種類から選択可能だ





⬅タイトル名は、業務用『グラディウスII』のサブタイトルと同じ。内容はその『II』をアレンジしたものだ。全ステージ内のどこかに隠されているマップを、3つ見つけないと最終ステージに進めないというシビアなシューティング

©KONAMI

全9種

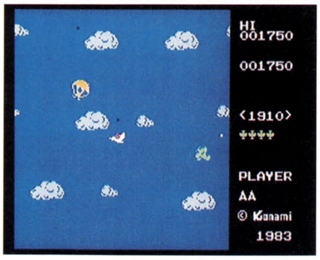
スカイジャガー

⇧1984年登場。敵浮遊要塞を破壊して進む縦スクロールシューティング

スーパーコブラ

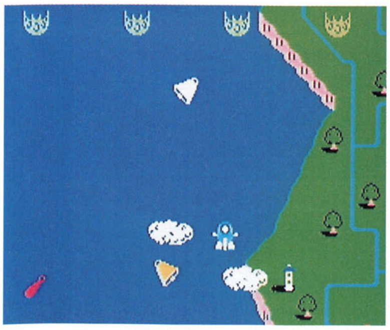
⇧1984年登場。燃料タンクを破壊することで自機の燃料を補給できる

タイムパイロット



⇧1983年登場。自機を360度自由自在に動かせる全方位シューティング

ツインビー

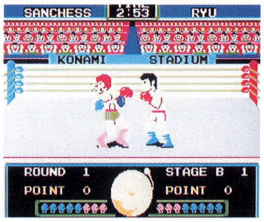


⇧1986年登場。ベルの色を変えることで異なったパワーアップが可能

スポーツゲーム 全10種

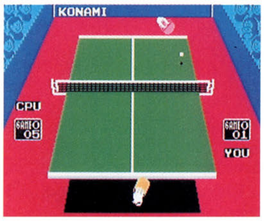
現在コナミから登場しているスポーツ作品のルーツといえる、『コナミの～』シリーズや、ボタン連打命の『ハイパースポーツ』2作品など、1984～1985年に発売された10作品が収録されている。

コナミのボクシング



⇨1985年登場。無差別級チャンピオンを狙え

コナミのピンポン

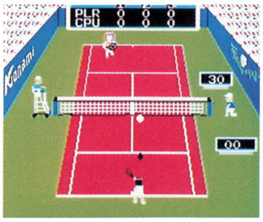


⇦1985年登場。豪快なスマッシュを決めろ!!

コナミのゴルフ

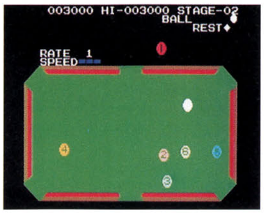
⇨1985年登場。芝目が設定されている本格派

コナミのテニス



⇦1984年登場。シングルスの他ダブルスも有

コナミのビリヤード



⇨1984年登場。色玉連続ポケットで高得点

ボタン連打で世界新記録に挑戦 ハイパースポーツシリーズ

金メダルを目指す『ハイパーオリンピック』とは別のシリーズ。決められた規定をクリアしながら全種目制覇していくのは同じだ。

ハイパースポーツ2

1984年登場。種目は『クレー射撃』、『アーチェリー』、『重量あげ』の3つ。いずれの種目もどちらかというと、ボタン連打よりもタイミングが重要となっている。

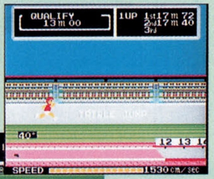
⇨連打よりタイミングが命となるクレー射撃

⇨アーチェリーは矢を発射する際の角度が重要

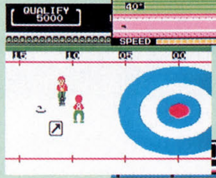
⇦重量あげ。ヘビー級のバーベルを持ち上げろ!!

ハイパースポーツ3

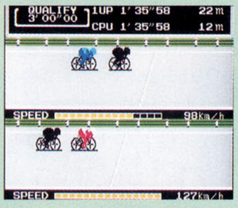
1985年登場。『自転車競技』、『三段跳び』、『カーリング』、『棒高跳び』と、『2』より1種目多い4種目を収録。難易度も更にアップしているため、油断しているとあっという間に負けてしまうぞ。



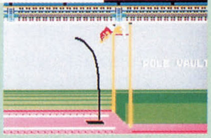
⇨ホップステップジャンプの三段跳び



⇦カーリングでは氷の掃き方が命



⇨自転車競技では垣根を避けつつボタン連打



⇨棒高跳び。君はブブカになれるか?

コナミのサッカー

⇨1985年登場。パスを繋いでナイスシュート

コナミラリー

⇧1985年登場。各ステージの規定順位を越えられないとゲームオーバー

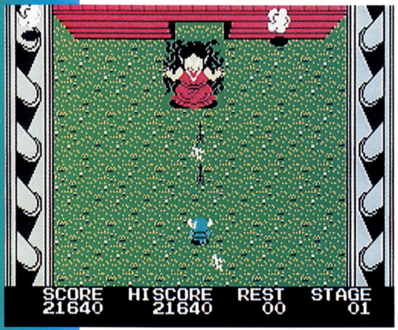
ロードファイター

⇦1985年登場。ボーナスラブを取って燃料補給。逆ハンを駆使してチェッカーフラッグを目指せ!!

アクションゲーム　全11種

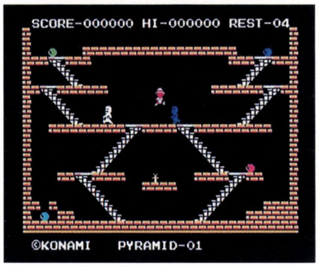
対戦格闘ゲームというジャンルすら、まだ確立されていない時代に登場した『イー・アル・カンフー』を筆頭に、パズルの要素をもつ『王家の谷』や、3Dアクションの『けっきょく南極大冒険』など、1984～1986年の間に発売されたバラエティに富む全11作品が収録されているのだ。

魔城伝説



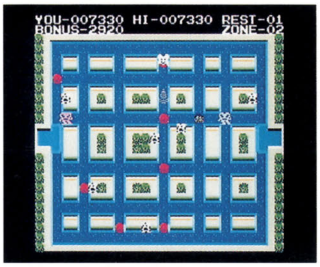
⇧1986年登場。主人公ポポロンを操作し囚われのアフロディテを救い出せ!!　続編に『ガリウスの迷宮』がある

王家の谷



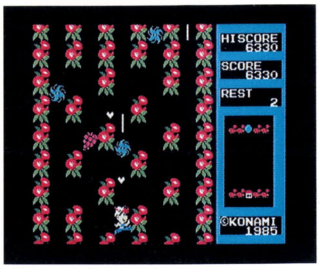
⇧1985年登場。王家の谷にあるピラミッドの秘宝珠をすべて集めるのだ

モピレンジャー



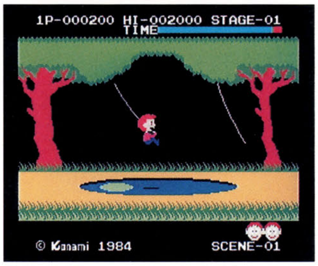
⇧1985年登場。モピラの勇者モピレンジャーがコモピラ救出に向かう

ピポルス



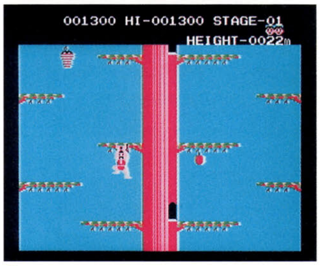
⇧1985年作品。さまざまな国を巡り、ゴールのメリーゴーランドを目指す

わんぱくアスレチック



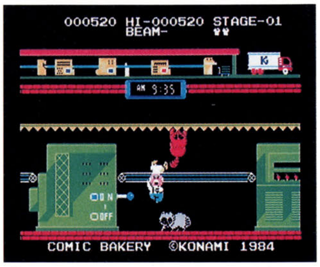
⇧1984年登場。わんぱく坊やを操って、チャイルドパークを大冒険!!

マジカルツリー



⇧1984年登場。おじゃま虫を避けながら、ひたすら巨木を登っていこう

ぽんぽこパン



⇧1984年登場。パン焼きを邪魔するタヌキを催眠銃で次々と眠らせろ!!

目指すは徒歩での南極、夢大陸一周　ペンギンくん大冒険シリーズ

主人公にペンギンを配した第一作目として『けっきょく南極大冒険』が登場。そしてそのペンギンくんが引き続き主役を務めた続編が、『夢大陸アドベンチャー』だ。前者は制作者が南極大陸を深く研究して制作。勉強に使えることから、「I LOVE 地理」というサブタイトルがついていた。

けっきょく南極大冒険

⇦1984年登場。障害物をかわし、魚や旗を集めて南極大陸一周だ!!

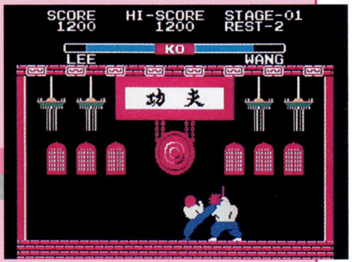
夢大陸アドベンチャー

⇦⇨1986年登場。『けっきょく南極大冒険』の操作法はそのままに、どこかの地割れに住むバーターと物々交換ができる新要素を追加。そういえば、腕輪を使ってハイパーシューズを手に入れられたよね

格闘アクションのパイオニアと言えば　イー・アル・カンフーシリーズ

これ以前の作品にはなかった、敵に武器を持たせ、スピーディーさを重視した初の格闘系アクションが『イー・アル・カンフー』。同名の業務用作品とは内容が違う。

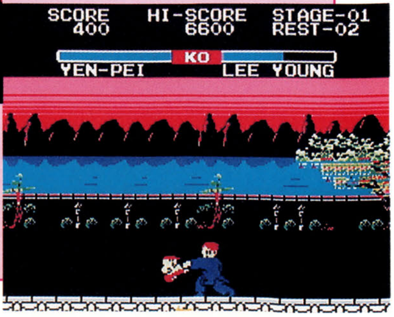
イー・アル・カンフー



⇨1985年登場。棒術使いの王（ワン）とクンフーを競っている最中

イーガー皇帝の逆襲

⇩1985年登場。前作『イー・アル・カンフー』との大きな違いは、横スクロールアクションシーンの追加。下手すると、いざボス戦の際にあと一撃で死亡なんてことも



⇧主人公は『イー・アル・カンフー』で活躍した李（リー）の息子。技はハイ、ローキックだけではなく、パンチとキックを上・中・下段に使い分けられるようになった。2人対戦同時プレイも可能だぞ

PlayStation SEGASATURN

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

メサイヤ MASAYA

7月30日発売予定!!

価格6,300円(税別)

©1998 NCS/レインディア

★恋愛と職業の両立を目指し、さまざまなイベントや恋を経験していく新感覚のシミュレーションゲーム

★マルチシナリオ、マルチエンディングはもちろん、総勢50人以上の豊富な登場人物や、20種類以上の仕事・アルバイトなど、見どころが盛りだくさん。

★CGは全てハイレゾモードで再現。イベントシーンは150ヶ所以上あり、アルバムでのチェックも可能。

新メサイヤファンクラブ「メサCAN² CLUB」会員大募集!!

入会金・会費無料

新作ソフト情報など満載の会報をはじめ、メサイヤとファンを熱く結ぶファンクラブがこの春、リニューアルしました。この機会にぜひ、ご入会ください。

■入会手順

右の必要事項をご記入の上、返信用切手80円を同封して下記住所「メサCAN² CLUB会員募集 DP」係まで封書でお申し込みください。入会手続きが済み次第、「会員カード」をお送りいたします。（お手元に届くまで1ヶ月程度かかることもあります）

■会員特典

- ・自分だけのシリアルNo.入り新会員カード発行
- ・あなたとメサイヤをつなぐ会報「メサCAN²」を毎号お手元に。
- ・カードを持ってイベントに行こう。カード会員だけのお楽しみをいろいろご用意。
- ・会員だけの「特別招待イベント」の開催。
- ・その他オリジナルグッズの優先購入・特別割引・限定バージョン販売などメリットいろいろ

※現在メサCAN CLUB会員の方も改めて入会手続きが必要となります。

メサイヤ情報をGETしよう!! インターネットアドレス http://www.ncsnet.co.jp/

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは
〒160-0023 東京都新宿区西新宿8-14-24 西新宿KFビル4F
TEL.03-3365-9033(代表) FAX.03-3365-9034

入会申込書 ※コピーして使ってください。

●名前（フリガナ） ●性別

男・女

●住所（フリガナ）

〒□□□-□□□□

●電話番号 ●E-mailアドレス

●生年月日

昭和・平成 年 月 日生まれ 満 歳

●お好きなゲームジャンル

・シミュレーション ・RPG ・アドベンチャー ・アクション ・格闘
・シューティング ・スポーツ ・レース ・アダルト

●お持ちのゲーム機器

・SS ・PS ・N64 ・ゲームボーイ ・ WinPC ・Mac
・その他（ ）

DP6

戯画
GIGA
推奨年齢
年齢制限
18才以上
SEGASATURN
宇宙を駆けろ…。
"クァンウイルス"に浸食されつつある
惑星ウェスティナ。
抗体を先天的に持ち合わせた
二人のアウトロー、ブロゥとファラは
自らの肉体からワクチンを抽出し、
他の個体に照射する技術を開発した。
たとえそれが自らの生命を削る事になっても…
STEAM-HEART'S
スチーム・ハーツ
■キャラクターデザインに木村貴宏氏を迎えた、美麗なビジュアルシーン。
■フル音声によるドラマティックなゲーム展開。
■セガサターンの能力を生かしたシューティングシーン。
■戯画オリジナルスタッフによる完全リニューアル移植。
1998年秋発売予定　価格6,800円(税別)
■インターネットのホームページもご覧ください。http://www.tgl.co.jp
株式会社テイジイエル
〒530-0037
大阪市北区松ヶ枝町1番3号　高栄松ヶ枝ビル
0120-301067
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

暑くなってまいりました。夏休み？　過去のものさ（泣）

コーンヘッドクラブ CONE HEAD CLUB

『コーンヘッド』を担当して5号目。最近読み方が難しい常連さんのペンネームを、パソコンに単語登録してます（誰かはヒミツ）。にしても、俺の使ってる変換ソフトはバカで困る。「知り合う」って変換しようとしたら「尻合う」だって。ゲンナリ。

Free Free Free

基本的には何でもアリのフリースペース。ゲーム関連の他に、おもろい家族など身近な話題をネタにしてもOK！

はいほー、最近ちょっとホームシックのウシです。というのも『ラングリッサーⅣ』にどっぷりハマっちゃって…。え、最新作の『Ⅴ』じゃなくて、何故に今更『Ⅳ』かって？　それは去年の8月に買ったきり、手を付けてなかったから（泣）。まあ言い方は悪いかも知れないけど、こういう「過去の遺産」を掘り起こしていけば、サターンも引退するにはまだまだ早い。みんなも買ったまま封を開けずに眠っていたり、「あの時買えなかった名作」があったら、今からプレイしてみるのもいいんじゃない？　では今号もいきますか。

みなさんは主人公に名前が付けられる場合、どういう基準で付けますか？　私の場合は、別のゲーム（マンガ、アニメなど）から適当にピックアップして決めたり、他のキャラの名前を見て決めたりします。後者の方で例を出すと、シャイニング・ザ・ホーリィアークでメロディ、フォルテと音楽関係の名前だったので、「アクセント」と名付けたらメチャクチャ気に入ってしまって…（笑）。だけど、自分の名前は付けません。なぜなら、自分は女だからということと、主人公の男が多いから…。ちなみに『センチ』では自分のP.Nを名前にしました。でも感情移入はできぬ。（愛知県／神楽海丸）

昔はオレも自分の名前付けてたけど、最近は「遠藤」（晶）とか「来栖川」（芹香）など、好きなキャラの名字を使い始めた。これがまた、違う意味で感情移入しちゃって…。

W杯の代表メンバーに楢崎先輩が！　こんなことなら在学中にサインをもらっとくべきでした…（笑）。だって当時こんなに有名になるとは思ってなかったし…（ゴ、ゴメンナサイ）。でも他校から追っかけが来てたし、やっぱり凄い人だったんですね。奈良駅で「楢崎先輩ってカッコイイですよね♥」と言われたことがあるし。何でオレに言うんだ…（笑）。って、こんなこと書いたら高校名バレるじゃないですか…。

（奈良県／八色翔）

W杯前に届いたお便りです…（まさか3つ負けるとは）。残念ながら楢崎選手は出番ないまま終わってしまったけど、2002年にはピッチに立てるように頑張って欲しい。

ワけあって引越しをしたのですが、前の家にテレビを置いてきてしまったため、番組は見れないわゲームはできないわ、寂しい限りです。でも、そんな生活も慣れてみると意外と快適。ゲームをしていた時間で本を読んだり…そこでゲーム雑誌をよんでいるのだから世話はないのですけど（笑）。時期的に「絶対に欲しい」というゲームが発売されていない事もあって平和な気分です。いや、正直テレビは欲しいのですけど、その前に冷蔵庫やら洗濯機やらかわなくてはならないものがありすぎて予定が未定なのです。そういえば電話もないから、この際携帯を…。うーん真に平和な日々が訪れるのはいつになることやら…。

（茨城県／ルポ★ライター）

TVのない生活も、それはそれで落ち着くかも知れない。でもオレの場合TVがないと商売にならんか…。

本当にあった素敵な話。某日、某ソフトメーカーに意見書を出す。内容は批評がほとんどでした（失礼な意見もあったと思う）。後日、メーカーさんからなんと“貴重なご意見をお寄せいただき有り難うございます”との礼状が!!（友人たちも誉めまくり♥）他のメーカーにも意見書を出したことがあるが、この展開は初めて（それが普通か）。次回作は即日購入を決意。P.S.礼状の中に次回作の宣伝とは、売り込み方が上手だ。皆さんもお試しあれ。

（埼玉県／柿沼智子）

なんと丁寧なメーカーさん！　誹謗、中傷レベルのものはともかく、たとえ批判でも建設的な意見であれば耳を傾けるという姿勢は物を作る側として見習いたいですね。

東京都／花藤チャクラ　これはハイセンスなのか…？　漢（おとこ）せがたも形無しである

先日私のところに不幸の手紙のようなモノが舞い込んできました。別にそれ自体はどーでもいいんですが、リターンアドレス書いてない（あたり前か）、切手貼ってない。しかも、それが来た時家に誰もいなかったので、郵便局まで取りに行くハメに…。まったく、忙がしい中、取りに行ってみれば内身がそんなんじゃあ、おいこらっ、ちょっと待てぃっっでしょう。それにもし私が受け取り拒否したら、損するのは郵便局っ。公共機関にまで迷惑かけて、どーすんのっっ。どちらにせよ、もらえば、もらったで、結構気分が悪いし、本当に、こーゆー行為はやめていただきたいですっっ。　by. 栃木の風城

P.S 私、不幸の手紙もらったのって、小学生の時が最初で最後だったから、今どき、んなモノが出回ってるってコト自体、ビックリしたぞ…。

栃木県／風城純　喰ってしまえ。しかし悪質になったもんだねぇ、不幸の手紙も（元から悪質だっちゅーの）

まんがでGO!

千葉県／TOWOFU　すれちゃったのね。ブライトの19歳もどうかと…

鳥取県／LEE　浅草から送られし刺客、レッドマン！　帝国歌劇団は、いわば帝都のアイドル。つまり用は足さないので、トイレなぞ必要ないのだ！

神奈川県／あーやん　人間の文化に触れるいい機会。猫なりに感動を味わってるのさ。ていうか21インチTVを隠せるほどの猫とは…

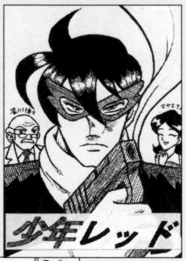
We are サポーターズ

ひいきのゲーム、キャラクタをイラストや文字で応援するコーナー。新サポーターズ設立嘆願も、常時受付中です。

帝劇親衛隊

8月16日は「コミケ→歌謡ショウ」という強行スケジュールの人が続出か？　この日のために地方から出てくる人、お疲れ様です。

⇦宮城県／おしょすいU助　『3』が出るとしたら、アイリスも13、14歳…ストライクゾーンど真ん中（笑）



⇨兵庫県／永富潤　千葉師匠の、字幕を無視した絶妙なアドリブを聴け！　少年レッド（渕崎さんのコスプレ？）＆師匠の、歌謡ショウ登場を願う

⇨千葉県／ムササビむっくん　背景を描かずにすっきりとさせたとのこと。しゃがみポーズがよいです

⇨愛知県／瀬尾ともみ　喋り方はともかく、割と織姫は好きな系統。でも、ほとんどレニに人気を取られ…（涙）

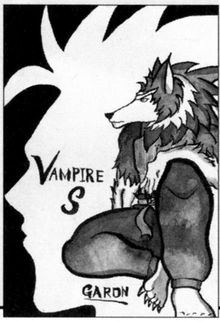
⇦奈良県／日替わり定食　この書体は何と言うのか…。レニの必殺技がヒアリングできないのは俺だけじゃないはずだ（同じくマリアも）。あっちの言葉はわからん

⇦神奈川県／あーやん　衣装交換ですな。すみれ…まるでユリ・サカザキ。カンナ…ノーコメント（笑）

⇨熊本県／カキクケコ企画　にこやかに剣を振り回さないでください。ところでなんでしょう、この矢印は（笑）

VAMPIRE GROOVY

⇨奈良県／八色翔　膝を抱え、怯えてるようにも見えるリリス。取り込まれてしまうのが恐い…



⇨愛知県／MFO　誇り高き狼男ガロン。決して「ポチ」などと呼んではならない…そんな設定あったたか？

⇦島根県／アサダニッキ　さわやか学園セイヴァー。何故かアンニュイなリリス（いや、好きだけど…）。バレッタは授業出てないんだろうな

今号のはじめてさん

⇨富山県／黒月祈　『ブラックマトリクス』のマルコで初投稿！　雪野さんのファンとのこと

⇦埼玉県／悠翔　『Pia♥キャロ2』はまだプレイしてない（Win版）。やっぱ美奈にハマるのか？

⇨滋賀県／Piwako　人気投票での、クレージュの末脚は見事。一歩及ばなかった

ドラゴンフォース友の会

⇧京都府／canon　「俺が取るまで無くなってもらっちゃ困る！」と、殿堂廃止論に異を唱えるcanon君。心意気や良し

⇦栃木県／風城純　『II』渋いオヤジキャラがおらんので哀しいとな。やはりゴルダークは…

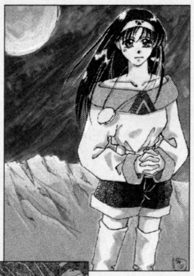
⇩千葉県／明石知子　レオンへの、叶わぬ想いが伝わってきます…

LUNAR魔法ギルド

編集部内にある『LUNAR2』をこっそりプレイ。まあ、アニメーションのクオリティの高いこと高いこと!!

➡愛知県／プリビチ　ルーナの手から溢れる光…。陰影の付け方が絶妙ですな

⬆千葉県／JUNK　さて問題、この中でいちばんオイシイのは誰でしょう？



➡千葉県／忍　ルーシアって、最近流行の、感情欠落キャラの走り？ そこから段々と暖かみが出てくるのが魅力だけど…

➡青森県／MIO　角に耳に牙…『ルナ』と『グランディア』って、キャラかぶって…（刺

⬅長野県／高峰秋良　希望に満ちたアレスの瞳…。ルーナは急に大人になった彼に戸惑っているのか…？

移植希望の声

ここに載せるハガキを選んでいたら『臭作』『ナチュラル』といったディープな18禁ソフトを希望する読者がちらりほらり…。オイオイ。

PSで菅野ひろゆき（剣乃ゆきひろ）さんのゲーム『エクソダス・ギルティ』が出る。サターンアドベンチャーのヒットメーカーまでPSに持っていかれてしまった。PS版の後にサターン版18推バージョンが出ないかなぁ…。　（静岡県／なおプー）

オレも『EVE burst error』や『YU-NO』の菅野さんが送り出す新タイトルとして期待してます。18推バージョンかどうかはわからないけど、ドリームキャストで出る可能性はあるかな？

『真・女神転生』シリーズ移植希望!!　サターンFANの移植希望ランキングに顔が出ないこのタイトル、PSの雑誌とか見るとしっかり出てたりするんですよね。何かサターンユーザーよりPSユーザーの方がメガテン評価している人多いんじゃないかなって思っちゃうんですよね。追加要素としては『真・I』には使いにくかったシステムと合体法則の変更とグラフィックの強化で、『真II』は新悪魔とイベントの追加でどうかなって感じッス。『if』に関しては特にナシ。ってことで、是非『メガテン』シリーズを!!　（東京都／オズヌ）

新作が出るたびに、システムが洗練されていきましたからね…。

➡秋田県／ベンベン　白は、ヒロイン由綺の純真さ。サターン版、見てみたいねぇ

➡福岡県／しゅう41　君も福岡人やん（ウソ関西弁で突っ込んでみたりする）

EVA補完委員会

⬆滋賀県／リュー　虚空を見上げるマナは、まるで抜け殻のよう…

➡京都府／梯・亮　ちょっとホラーテイスト。頬や鎖骨の辺りに付いた血は、自分のもの？ それとも返り血？

➡福島県／うずらまめ　そんな目で見られるとときめいちゃいます…（ポッ）

➡京都府／セントーン　マサル　頼もしさと恐ろしさの同居…。そんな2体

第21回 イラストの殿堂

さてさて、今回の殿堂入りはウライ君を描いてくださいました雪野真詞さんに決定！　半裸のホウライ君に、女性読者からのアツイ声援が集まりました。そういえば1回目の殿堂入りはレイナートの太股のおかげとの自己分析が。生脚、鎖骨ときたら、次はどこを露に…（笑）。

雪野さんのホウライに1票！　四捨五入して三十路女に、美少年のやわ肌は刺激強すぎます(笑)。でもやっぱり男性の裸はOKなんですね…。
（神奈川県／魂のルトラン）

このコーナーの存在自体は決して悪じゃないと思いますが、人気ゲームや一部の方のイラストに票が集まりすぎていたりするなど、いくつか問題もあると思います。「部門」みたいなものも作ったら…。そうそう、お気に入りイラストですが、HAMUさんのまんが、サイコーですよ。昔から面白かったんですが。次点はDr.Mさんです。シブイキャラ大好きなんです…。　（愛知県／斉藤康正）

第23回目の募集です。対象はこのNo.14に掲載されている全イラスト（マンガも含む）から、お気に入りのものを1点選んで投票してください。締め切りは7月22日（必着）です。

順位	ペンネーム	ゲーム名
1位	雪野真詞	ドラゴンフォース
2位	澤田尚志	ザ・ハウス・オブ・デッド
3位	明石知子	ドラゴンフォース
4位	R・ジャジャ	ホーリィ・アーク
5位	アサダニッキ	サクラ大戦2

➡神奈川県／雪野真詞　殿堂入りの秘訣は中性的なキャラを脱がすことにあり（ウソ）

キッズホープ生

今回は、サターンユーザーには、ちとショッキングな話題。これからどうなる？

「退屈箱」はいまいちピンと来なかったけど、あの「湯川専務」は強烈だ。子供にライバル社製品を賛辞させ、自社を貶める…。物心付いてからいろんなCM見ているが、あんな自虐的なものは初めてだ。例の新聞広告も含め、「負けた」と言い切る一連の展開は、ある意味斬新である。しかし効果はいかほどのものか？　サターンに「夢」を持って購入したユーザーの心中は穏やかじゃないだろうし、興味本位で買った一般層（今はサターンに埃かぶせているような）は「やっぱダメだったじゃん」と思ってるだろう。確かにどのCMも後に「このままでは終わらない」という意思表示はしている。しかしそれが「負けた」インパクトに、「負けて」しまっているのだ。単体のCMとしては面白いが、「企業・セガ」のイメージアップに一役買っているとは思い難い。　（東京都／DEEP KISS）

前号で「次の展開が気になる」って書いたら、早速出ました。アンケートハガキをパラパラ見てたんだけど、好意的な意見は少ないみたい…。

この前、久しぶりにサターンのソフトを売っている店に行ってみたら、全てのソフトに30～50％引きのラベルが貼っていました。「どうしたことか」と思い店員さんに聞いてみたら、返ってきた答えがこれです。「ソフトがなくなり次第、サターンのソフトを取り扱わないようにします」。かなりショックでした。キツかったです。しかもそのソフトの中には980円で50％引きというのもあったのです。『センチメンタルグラフティ』や『少女革命ウテナ』でさえ50％引きです。こんなふうに他の店もだんだんサターンがなくなっていくのでしょうか？　やはり時代の流れには逆らえないのでしょうか。そして、これから先サターンはどうなってゆくのでしょうか。　（宮崎県／ざい）

そういった店がちらほら…。時期尚早じゃないの？　まだ100タイトルくらいは出るだろうに。他の地方ではどうだろうか？　情報待つ！

コーンキッズネットワークボード

過去に掲載された意見に対して同意、反論などを述べるコーナー。今回は…。

To.リンタロウ（No.11）

様々な環境の制約があったにしろ、模写イラストをそのまま投稿してしまったことは本当に愚かしいことと思う。あえて名を出してお詫びしたかった。

伝えたいことが伝わってうれしいです。どてら兄弟氏の意見は絵を描く者の基本精神だと思います。筋属バット二号氏の意見はちょっと悲しいです。パクリで載ってもいつかはバレるし、評価された絵は自分の絵じゃないし…。確かに投稿はひとつの戦いだと思います。だからこそ自分の力で勝ちたいと思うし、それが絵を描く自分のプライドでもあります。技術は共有財産だから、どんどん盗めばいいと思います。それを消化して自分の力にすればいいだけです。家の事情で絵が描けないみなさん、ごめんなさい。ウチはそういうことが全然ない家なのでみなさんの苦労や辛さがわかりませんでした。でも好きなことって必ず自分のプラスになると思うのでがんばって下さい。最後にリンタロウ氏の勇気に感動しました。P.N変えて知らん振りしてしまえば誰もわからないのに、あえて名乗りを挙げるなんてすごいと思います。これからもがんばってください。真嶋もがんばります。　（兵庫県／真嶋勲）

「技術は共有財産」…いい意味で刺激しあっていけば、きっといい絵が描けるハズだよ。がんばれ！

To.YOMO（No.12）

麻薬を扱った『神宮寺』が18推で、プレイヤーが殺人を行う『金田一』が全年齢とはどういうことか？　もう、何が良くて何がダメなのかわからない…。

Hモノはビジュアルでしか線引きがされてないせいか、音声やテキストはほとんど野放し。今は「裸さえ見せなきゃ後はOK！」状態ですね…。『神宮寺』に関しては、麻薬の恐ろしさを訴えているのに、規制されてしまうとは開発側も本意ではないはず。こうなると「犯罪」を題材にしたら即18推にされてしまう可能性も…。
（福島県／俺の洪明甫）

記録保存委員会

ふふふ、自分のパワーメモリも本体メモリも、データが消えたことがない！（6月24日現在）。ただ、一度パワーメモリを抜いて差し直したらデータが消えかけて以来(もう一度抜いて差し直すと正常になった)、かれこれ2年もパワーメモリ差しっぱなしなんだよねぇ…。　（栃木県／PENTA）

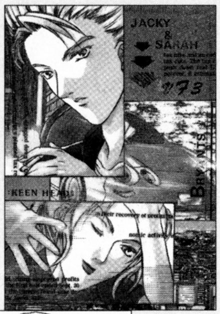
別のサターン誌で見た話なのだが、どうやらフロッピーディスクドライブ(FDD)が製造中止になり、在庫もないらしい。パワーメモリに不安を感じ、少々値が張っても購入しようかなと考えていたのですごくショックだった。知ってのとおり、パワーメモリの信頼性は限りなくゼロに近い。すぐに接触不良になる、データが飛ぶ、バグる、ロードできなくなる、始めに動作することを確認してもゲームに入ると動作しなくなる、書き込みに失敗するなど…。本体メモリに記録しておいた方が安心できるというから情けない。特にシミュレーションやゲームコンストラクション等の大切なデータは本体メモリに入りきらないので、FDDがなければ不安定極まりないパワーメモリにセーブするしかない。しかもバックアップも取れない。これではゲームをする気、作る気は失せてしまう。本当にサターンユーザーのことを考えているのであれば、セガは「不良品」パワーメモリに泣いている多数のユーザーに対するおわびの意味を込めて、FDDの再生産をしていただきたい。
（神奈川県／ソニックFAN）

オレも最近じゃ、できる限り本体バックアップ使うようにしてるけど…。

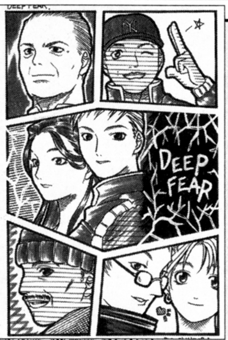
セガAMフリーク

◀鳥取県／LEE　たくましいなぁ、メイヤー。ところで…LEE君もG党ですか…（ハァ）

▶栃木県／服部たかし　薄墨の味と背景の竹（？）が、とってもチャイニーズ。スラっとした脚と腕が健康的です。個人的には腕派ですが…



▶北海道／MISTRAL　髪をかきあげたサラの仕種が、女の色気でしょうな。こういう挑発系に弱い当たり、まだまだお子様だな、オレも…



▶宮城県／ちくばふみ　ムーキーはヤンキースファンだったのか。「Y」が「L」なら西鉄だったのに（オイ）

◀島根県／ゴンザレス　「一目でゴンザレスの絵とわかるようなイラスト」が目標とのこと

◀岐阜県／かり　無表情なアゼル嬢のチャームポイントはSの字の髪。誰か謎を解いてくれ！

◀群馬県／ふじさき　これだけアクの強い人たち相手に恋愛しちゃう主人公は、やはり強者？

イラストギャラリー

⬅北海道／しるこ　おお、賑やかかつファンシー。『ネクストキング』はプレイしたことないですが、「アホな世界観」かぁ…（うずうず）

⬅静岡県／堺香我美　ミシェットを失っての嗚咽。決して「いないいないばあ」をしているわけではない

⬅栃木県／葉住伸　ポイントはドミナの足とのこと…。なるほど、そういうことですか（ニヤリ）

➡福岡県／DIE　星空のもと、愛機を背に何を思うか、赤い彗星よ…

⬆神奈川県／雪野真詞　流血と引き換えに自由が得られるとしたら…

➡和歌山県／アリサ　最近成長著しいアリササさん。イラストの裏でいいからゲーム名とキャラ名を描いてくれるとありがたい

➡福岡県／カクテルヒサノ　やっぱりナナは生意気そう（そこがよい）。『リ・インフォース』なら、今度はパティも是非

➡福岡県／濱元幸喜　振り返ると、そこには想い焦がれていた懐かしい顔が…。そんな場面を思わせる真奈美の表情がいい

⬅熊本県／澤田尚志　スカートの丈、ひざ上25cmはあろうかという短さ。あれだけ見せてるし

⬅愛知県／颯楓也　この「よ」を、桑島ヴォイスで思い浮かべるだけで、締め切り前の修羅場も乗り切れるってもんっすよ、先生！

⬅北海道／アサイサミ　テーマは「集団墓地に埋葬されるのをほくそ笑みながらみつめてナイトな上級天使」…ほえー

コーンキッズQ＆A

ウシ：オレは冷たい男らしい。でも、冷めた女の子は嫌いじゃない(笑)。

マモー：平日、自宅で野球を見てると巨人が負けるというジンクスを持つ。

しょぼちん：近鉄が絶好調！　夢なら醒めないで。でも吉井石井復帰熱望！

ヒゲ太：月に2度、ヒゲを剃り落としてただの「太」に。2Pカラー？

■質問①

前々から聞きたかったこと…とは、皆さん、イラストなど1回につき、何枚くらい投稿してらっしゃるものなのでしょうか？　（宮城県／ABEL）

しょぼちん：毎日のようにイラストが届く人もいれば、2週間に1度、必ず1枚を定期的に送ってくれる人もいるでござるよ。あとは2ヵ月に1度、5,6枚まとめてどさっと投稿するなんて人も…。

ウシ：1号辺り10枚くらいの人もいるけど、イラストは同じ号で2枚以上採用しないので…（マンガは別カウント）。選ぶ方も必死なんですよ（涙）。

マモー：最近HAMUの投稿が少ないんで寂しいッス(←ファン)。HAMUぅ〜。

ウシ：カゲに燃えてなさい。

■質問②

彼女にふられてボロボロです。こんな僕の心を癒してくれるハートフルな恋愛ゲームを教えてください。（新潟県／ぴかちる）

ウシ：そんなキミには『センチ』だ。目には目を！　振られたら振り返せ！

しょぼちん：余計切なくさせてどうするのよ。男なら一途に恋しましょうよ。よって『お嬢様を狙え！』

ヒゲ太：『Pia♥キャロ』でコスプレ大会！　モテモテじゃ。ガハハハ。

マモー：現実に目を向けるべきッス。『ハートビートスクランブル』最高！

ウシ：傷…癒えんぞ。

投稿時のおやくそく

投稿は原則としてハガキ、もしくは同サイズの紙でお願いします（ペラペラのコピー用紙はダメ!）。文章投稿も保管の関係で、これに準じてくれればありがたい。イラストは墨一色厳守！　カラーや、同じ黒でも鉛筆描きのイラストは禁止！　カラーイラストは予告コーナーなどへどうぞ。また、イラストの裏にコメントがあるとウレシイ。ときどきキャプションに困ることがあるのでそのネタに…。でもフリーフリーフリーや各サポーターコーナーに丸々載ることもあるから、油断するな（笑）。封書での複数投稿は、全部のハガキに住所（都道府県から）、氏名、ペンネームを忘れずに記入のこと。常連への第一歩は、まず“おやくそく”を守ることから。それでは、お便りお待ちしております。

●全てのコーナーのあて先はこちらまで!!

〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「コーンヘッドクラブ」○○係

⬆東京都／R・ジャジャ　『SFⅢ』動物愛編第2弾！　種族も身分も越えてるけど、性別は越えてないのでセーフ（オイオイ）

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト50名 読者プレゼント

●応募のきまり●

P109のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号（①～⑩）を1つ書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの表裏）、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは7月23日（消印有効）。発表は8月28日発売の17号です。

アンケート

1 P67の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。
⑤ とても良い
④ 良い
③ 普通
② やや不満
① 悪い

2 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。
① 小学校
② 中学校
③ 高等学校
④ 大学
⑤ 専門学校
⑥ 社会人
⑦ その他

3 あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

4 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

5 あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。
① 男
② 女

6 あなたが本誌以外によく読む雑誌をP67の表2から3つまで選び、番号を書いてください。

7 あなたが所有しているゲーム機、パソコンなどをP67の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

8 あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP67の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

9 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP67の表5から5つ選び、番号を書いてください。

10 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP67の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

11 今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP67の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

12 今後、あなたが本誌で特集してほしいサターンのソフトをP67の表5から3つ選び、番号を書いてください。

13 今後、あなたが本誌で攻略してほしいサターンのソフトをP67の表5から3つ選び、番号を書いてください。

14 あなたがソフトを買うとき、最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。
① TVCF
② 店頭で見て
③ 友達に勧められて
④ ゲーム雑誌等の記事
⑤ ゲーム雑誌等の広告
⑥ その他

15 あなたがゲーム雑誌を買うとき、最も参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。
① 価格
② 本の厚さ
③ 表紙を見て
④ 特集記事の内容
⑤ 毎号買っているから
⑥ 付録の内容
⑦ その他

16 業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サターンに移植してほしいソフトがあればP67の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

17 今号の記事を読んだ印象での、ドリームキャストへの意見や希望を書いてください。

18 最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

～項目の説明～

- **キャラクタ** キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
- **音楽・効果音** 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
- **お買い得度** ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
- **操作性** キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
- **熱中度** どのくらい熱中してノメりこめたか、その度合いをチェック
- **オリジナリティ** 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント（ソフト名のあとの数字は今号での紹介ページです）

ソフト（各5名）

①ルナ2　エターナルブルー……P14
②機動戦艦ナデシコ　The Blank of 3years……P22
③バッケンローダー……P30
④プロ野球　グレイテストナイン'98　サマーアクション…P34
⑤ファーランドサーガ　時の道標……P38
⑥お嬢様特急……P44
⑦スレイヤーズろいやる2……P46
⑧レイディアント　シルバーガン……P48
⑨魔導物語……P50
⑩お嬢様を狙え!!……P139

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの数字はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。

●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例
1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

○良い例
1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。

●アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1　今号の記事
01	〈表紙〉ルナ2　エターナルブルー
02	〈巻頭特報〉Pia♡キャロットへようこそ!!2
03	〈総力特集〉ルナ2　エターナルブルー
04	〈SEGA PREVIEW〉機動戦艦ナデシコ　The Blank of 3years
05	〈SEGA PREVIEW〉シャイニング・フォースⅢ　シナリオ3氷壁の邪神宮
06	〈SEGA PREVIEW〉バッケンローダー
07	〈SEGA PREVIEW〉プロ野球　グレイテストナイン'98　サマーアクション
08	〈独占スクープ〉初恋物語
09	〈独占スクープ〉ファーランドサーガ　時の道標
10	〈特別企画〉『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』開発者座談会
11	〈続報〉お嬢様特急
12	〈続報〉スレイヤーズろいやる2
13	〈続報〉レイディアントシルバーガン
14	〈続報〉魔導物語
15	〈続報〉コナミアンティークス　MSXコレクション　ウルトラパック
16	〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
17	〈RANKING STREET〉売り上げ／前人気／移植希望ランキング
18	〈RANKING STREET〉ゲーム成績表
19	〈土星の王国〉アンケートハガキからこんにちは！
20	〈ドリームキャスト最前線〉ペンペントライアイスロン
21	〈ドリームキャスト最前線〉Dの食卓2
22	〈ドリームキャスト最前線〉戦国TURB
23	〈ドリームキャスト最前線〉あつめてゴジラ～怪獣大集合～
24	〈Game研究所〉日本代表チームの監督になろう！　～世界初、サッカーRPG～
25	〈Game研究所〉アナザー・メモリーズ
26	〈Game研究所〉コード・アール
27	〈Game研究所〉探偵　神宮寺三郎　～夢の終わりに～
28	〈攻略〉ポケットファイター
29	〈攻略〉ラングリッサーV　～ジ　エンド　オブ　レジェンド～
30	〈攻略〉DEEP FEAR
31	〈攻略〉サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～
32	〈新作〉ラブリーポップ2in1　雀じゃん恋しましょ
33	〈新作〉エルフを狩るモノたちⅡ
34	〈新作〉サターンミュージックスクール2
35	〈新作〉お嬢様を狙え!!
36	〈新作〉ハイスクール　テラ　ストーリー
37	〈連載〉サターン　ドリームス
38	〈連載〉サターンソフトImpression!!
39	〈連載〉ARCADE HITS NOW!!
40	〈連載〉HYPER UL－TECH
41	〈連載〉News Wave
42	〈連載〉サターンソフト　ナビゲーター
43	〈連載〉期待作最新情報レポート
44	〈連載〉新作発売カレンダー
45	〈連載〉次回予告／INDEX
46	〈特別付録〉『Pia♡キャロットへようこそ!!2』ポスター

No.	表2　雑誌名
01	グレートサターンZ
02	セガサターンマガジン
03	電撃セガサターン
04	THE64ドリーム
05	電撃NINTENDO64
06	ザ・プレイステーション
07	電撃プレイステーション
08	電撃プレイステーションD
09	HYPERプレイステーション
10	HYPERプレイステーションRemix
11	ファミ通PS
12	プレイステーションマガジン
13	ガールズフリーク
14	電撃G'sマガジン
15	プリティ　グラフィック
16	ゲームウォーカー
17	げーむじん
18	じゅげむ
19	ファミ通
20	ファミ通Bros.
21	ファミ通Wave
22	Vジャンプ
23	超絶大技林
24	攻略大技林
25	ゲーメスト
26	ネオジオフリーク
27	コンプティーク
28	電撃王
29	マイコンBASICマガジン
30	LOGIN
31	コミックボンボン
32	コミックドラゴン
33	コロコロコミック
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年ジャンプ
36	週刊少年チャンピオン
37	週刊少年マガジン
38	少年エース
39	少年ガンガン
40	電撃コミックガオ！
41	ドラゴンJr.

No.	表3　機種名
01	ドリームキャスト
02	ビジュアルメモリ
03	メガドライブシリーズ
04	ゲームギアシリーズ
05	サターンシリーズ
06	ファミコンシリーズ
07	スーパーファミコンシリーズ
08	ゲームボーイシリーズ
09	ゲームボーイカラー（仮称）
10	NINTENDO64
11	プレイステーション
12	ソニー新型PDA（液晶付きメモリーカード）
13	PC-エンジンシリーズ
14	PC-FX
15	ネオジオシリーズ
16	ネオジオポケット
17	PC-98互換機
18	Windows対応機種
19	マッキントッシュ
20	業務用
21	その他
22	なにも持っていない
23	7つ以上持っている
24	とくに買う気はない

No.	表4　遊んだことのあるソフト名
01	リンダキューブ　完全版
02	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
03	ラングリッサーV　～ジ エンド オブ レジェンド～
04	村越正海の爆釣日本列島
05	ケリオトッセ！
06	スーパーアドベンチャー　ロックマン
07	頭文字D　～公道最速伝説～
08	水木しげるの妖怪図鑑　総集編
09	悪魔城ドラキュラX　～月下の夜想曲～
10	日本代表チームの監督になろう！　～世界初、サッカーRPG～
11	クロス探偵物語　～もつれた7つのラビリンス～

No.	表5　セガサターン／ドリームキャスト（ビジュアルメモリ）ソフト名（7月9日以降発売予定）
001	アイドル雀士スーチーパイ　めちゃ限定版　～発売5周年㊙パッケージ～（仮称）
002	アストラスーパースターズ
003	あつめてゴジラ～怪獣大集合～
004	アドヴァンストV.G.2
005	アンジェリーク デュエット
006	アルブレード（仮称）
007	囲碁
008	イメージファイト&Xマルチプライ　／アーケードギアーズ
009	インデペンデンスデイ
010	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～
011	E'TUDE prologue～揺れ動く心のかたち～
012	エドワードランディ／アーケードギアーズ
013	エルフを狩るモノたちⅡ
014	お嬢様特急
015	お嬢様を狙え!!
016	音楽ツクールかなでーる2
017	ガーディアンフォース
018	カプコンジェネレーション 第1集 撃墜王の時代
019	カプコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士
020	カプコンジェネレーション 第3集 格闘家たち
021	カプコンジェネレーション 第4集 孤高の英雄
022	カプコンジェネレーション 第5集 ここに歴史始まる
023	かもめ大作戦～女神たちのささやき～
024	機動戦艦ナデシコ　The Blank of 3years
025	激闘おったまがえる（仮称）
026	幻想水滸伝
027	コード・アール
028	コナミアンティークス　MSXコレクション ウルトラパック
029	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
030	サターンミュージックスクール2
031	The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説
032	斬魔超奥義ヴァルハリアン
033	JリーグエキサイトステージV1
034	シミュレーションRPGツクール
035	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮
036	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）
037	SUPER 301 SQ（仮称）
038	スタートリング・オデッセイⅠ ブルー・エボリューション
039	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争
040	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦
041	スチームハーツ
042	スレイヤーズろいやる2
043	制服～ハイスクールカウントダウン～
044	SEVENTH CROSS
045	戦国TURB
046	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
047	ソルヴァイス
048	ダービースタリオン（仮称）
049	ダブロー・イ・ゼロウ
050	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション
051	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
052	超FLAPPY
053	Dの食卓2
054	DEEP FEAR
055	デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ
056	慟哭そして… ファイナルエディション
057	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）
058	ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～
059	七つの秘館 戦慄の微笑
060	バーチャコールS
061	バーチャファイター3
062	バイオハザード2
063	ハイスクール テラ ストーリー
064	パチンコファイター（仮称）
065	バックガイナー～よみがえる勇者たち～　覚醒編「ガイナー転生」
066	バックガイナー～よみがえる勇者たち～　飛翔編「裏切りの戦場」
067	バックガイナー～よみがえる勇者たち～　完結編「そして、明日へ」
068	バッケンローダー
069	初恋物語
070	Pia♡キャロットへようこそ!!2
071	海辺<ビーチ>でリーチ！
072	ピラミッドの謎～アンク2～
073	ファーランドサーガ 時の道標
074	Find Love2～Rhapsody～
075	ファルコムクラシックスⅡ
076	ブラックマトリクス
077	フレンズ～青春の輝き～
078	Project X2
079	プロ野球　グレイテストナイン'98　サマーアクション
080	ペンペン　トライアイスロン
081	ボールディランド
082	ポケットファイター
083	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER
084	魔導物語
085	魔法使いになる方法
086	ミズバグ大冒険
087	ミレニアムファイア
088	無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
089	モニカの城
090	MONSTER MAKER HOLY DAGGER
091	USドラッグチャンプ（仮称）
092	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
093	リアルサウンド2～霧のオルゴール～
094	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）
095	ルームメイトW　～ふたり～
096	ルナ2 エターナルブルー
097	ルパン三世ーピラミッドの賢者ー
098	レイディアント　シルバーガン
099	レクイエム（仮称）
100	Warrz ワーズ
101	ワーズ・ワース
102	わくわくモンスター

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け！

RANKING STREET
ランキングストリート

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気＆移植希望ランキングを掲載！ この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET

サターン売り上げRANKING ランキング

指揮官が活躍する2作品が名采配を見せた！

まずは前半週。人気シリーズの第5作目、『ラングリッサーV』が堂々の1位に輝いた。昨年7月31日に発売された『Ⅳ』の初週6万1070本には及ばなかったが、この『Ⅳ』は累計でこれまでに12万本以上の実績を残している。その『Ⅳ』と物語が続いていることに加え、メガドライブ時代から続くシリーズの最終章と銘打つ今作品だけに、まだまだ数字を伸ばすのは確実であろう。

続いて後半週。W杯景気というべき強さで、『日本代表チームの監督になろう！』が1位に輝く。世界初のサッカーRPGという目新しさも手伝って、4月23日に発売された『スパロボF 完結編』以来の初週10万本を越える売り上げを記録した。以下、5位までが1万本を突破し、前号とは打って変わって賑やかさを見せつけた今回のランキングであった。

6月15日～6月21日

順位	前回	㊤ゲーム名	㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	初	ラングリッサーV ～ジ エンド オブ レジェンド～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／'98年6月18日／6300円	49,650	49,650
2	1	ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～	セガ／'98年6月11日／5800円	15,400	50,550
3	初	リンダキューブ 完全版	アスキー／'98年6月18日／6800円	6,250	6,250
4	3	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／'98年4月9日／6800円	4,700	198,040
5	初	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	ガイナックス／'98年6月18日／5800円	4,560	4,560
6	2	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト／'98年4月23日／6800円	3,000	496,210
7	4	グランディア ～デジタル ミュージアム～	ゲームアーツ／ESP／'98年5月28日／3500円	2,270	39,600
8	6	サクラ大戦（サターンコレクション）	セガ／'98年2月11日／2800円	1,980	62,640
9	9	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ／'98年4月4日／6800円	1,740	503,660
10	7	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子	セガ／'98年4月29日／4800円	1,730	55,340
11	13	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	1,610	230,760
12	11	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド	KSS／'98年5月28日／5800円	1,450	22,080
13	10	ヴァンパイア セイヴァー（4M拡張RAM同梱版含む）	カプコン／'98年4月16日／5800円（4M拡張RAM同梱版7800円）	1,410	140,240
14	―	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ／'98年3月26日／5800円	1,260	131,810
15	12	バロック	スティング／'98年5月21日／6800円	1,170	27,460

6月22日～6月28日

順位	前回	㊤ゲーム名	㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	初	日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～	セガ／エニックス／'98年6月25日／6800円	103,800	103,800
2	初	頭文字D ～公道最速伝説～	講談社／'98年6月25日／5800円	14,720	14,720
3	2	ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～	セガ／'98年6月11日／5800円	11,110	61,660
4	1	ラングリッサーV ～ジ エンド オブ レジェンド～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／'98年6月18日／6300円	10,950	60,600
5	初	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	コナミ／'98年6月25日／3800円	10,320	10,320
6	初	クロス探偵物語 ～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム／'98年6月25日／6800円	8,610	8,610
7	11	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	4,520	235,280
8	4	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／'98年4月9日／6800円	4,170	202,210
9	6	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト／'98年4月23日／6800円	3,430	499,640
10	―	シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神	セガ／'97年12月11日／4800円	1,790	113,950
11	8	サクラ大戦（サターンコレクション）	セガ／'98年2月11日／2800円	1,730	64,370
12	3	リンダキューブ 完全版	アスキー／'98年6月18日／6800円	1,710	7,960
13	―	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ／'98年3月26日／6800円	1,650	117,770
14	7	グランディア ～デジタル ミュージアム～	ゲームアーツ／ESP／'98年5月28日／3500円	1,600	41,200
15	5	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	ガイナックス／'98年6月18日／5800円	1,510	6,070

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

RANKING STREET

前人気 RANKING ランキング

NECインターチャネルの作品がおしなべて好評

前号から大幅にポイントを上げ、ついに1位の座をゲットした『ブラックマトリクス』。この要因としては、発売日が決定したことによるところが大きいだろう。発売日といえば、3位の『ルナ2』は次号でランキングの対象外となる。となると、現在のポイントの状況から見て、トップ3はNECインターチャネルの作品が独占するのは、確定といっても過言ではないだろう。これを阻む可能性がある作品はというと…、タイトル発表だけでランクインしてきた、初登場12位の『ナデシコ』と、『ルナ2』と同じく角川書店／ESPの作品である『スレイヤーズ2』といったところだろうか。8月1日には劇場版アニメが公開（ちなみに、同時上映）となるこの2作品、NECインターチャネルの3強にどこまで迫れるかが楽しみなところである。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	4	BLACK／MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル	8月27日	348
2	1	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NECインターチャネル	今秋	278
3	2	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP	7月23日	270
4	3	フレンズ ～青春の輝き～	NECインターチャネル	今夏	254
5	5	スレイヤーズろいやる2	角川書店／ESP	8月27日	184
6	7	バーチャコールS	キッド	今秋	166
7	8	ワーズ・ワース	エルフ	今秋	147
8	6	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン	7月23日	135
8	15	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	今夏	135
10	10	バッケンローダー	セガ	8月6日	129
11	9	Dの食卓2 ［ドリームキャスト］	ワープ	今冬	125
12	初	機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years	セガ	9月	117
13	11	バーチャファイター3	セガ	未定	115
13	17	アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版～発売5周年(祝)パッケージ～（仮称）	ジャレコ	今冬	115
15	13	魔導物語	セガ/コンパイル	7月23日	106
16	12	お嬢様特急	メディアワークス	7月30日	96
16	16	DEEP FEAR（ディープフィアー）	セガ	7月16日	96
18	17	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	未定	90
19	19	バイオハザード2	カプコン	未定	74
20	20	ダービースタリオン（仮称）	アスキー	未定	63
21	22	シミュレーションRPGツクール	アスキー	9月17日	57
22	21	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3（仮称）	コナミ	未定	55
22	26	E'TUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO	今冬	55
22	初	レイディアント シルバーガン	トレジャー	7月23日	55
25	24	ハイスクール テラ ストーリー	キッド	7月23日	47
26	23	ファルコムクラシックスⅡ	日本ビクター	11月	43
27	24	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン	未定	41
27	26	ルパン三世 ーピラミッドの賢者ー	アスミック・エース	8月6日	41
27	ー	カプコンジェネレーション 第2集 魔界と騎士	カプコン	今年	41
30	26	コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック	コナミ	7月23日	37

RANKING STREET

移植希望 RANKING ランキング

ハイスペックを要求する作品が下降気味

パッと見た感じでは、これといった変動はないように思えるが、実はランキング全体に微妙な変化が起こりつつある。それは…、業務用作品のポイントが全体的に落ちてきているということ。正確には、業務用の中でも特にハイスペックな基板、セガならMODEL3、カプコンならCP-システムⅢといったところを使用した作品（ちなみに、1位の『ストZORO3』はCP-システムⅡ、5位の『月華の剣士』はMVS）。これらの最大の要因は、やはりドリームキャストにあると言えるだろう。「『オラトリオ・タングラム』が移植されるなら、ドリームキャスト買う！」といった意見も多く、サターンで無理そうな作品はドリームキャストでということのようだ。この傾向から考えると、次号にランクインしてくるのは『KOF'98』あたりだろうか。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ストリートファイターZERO3(業)	カプコン	格闘アクション	58
1	2	魔装機神(ス)	バンプレスト	シミュレーション	58
3	3	WHITE ALBUM(パ)	リーフ	アドベンチャー	46
4	4	ああっ女神さまっ(パ)	バンプレスト	アドベンチャー	36
5	8	幕末浪漫 月華の剣士(業)	SNK	格闘アクション	27
6	5	臭作(パ)	エルフ	アドベンチャー	22
7	12	テイルズ オブ デスティニー(プ)	ナムコ	ロールプレイング	21
8	10	グランツーリスモ(プ)	SCE	レース	20
9	11	みつめてナイト(プ)	コナミ	シミュレーション	19
10	6	パラサイト・イヴ(プ)	スクウェア	ロールプレイング	16
11	12	ファーストKiss☆物語(F)	ヒューネックス/NECホームエレクトロニクス	アドベンチャー	14
11	15	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(業)	セガ	アクション	14
11	初	ダブルキャスト(プ)	SCE	アドベンチャー	14
14	6	To Heart(パ)	リーフ	アドベンチャー	12
15	8	ファイナルファンタジーⅧ(プ)	スクウェア	ロールプレイング	10

これが移植希望だ 決定版!!

メーカー直撃!!

サターンタイトルの減少が露骨に現れ始めている現状を打破しようと、メーカーに移植を要請する日々が続くこのコーナー。さて今回は、これまでに『EVE burst error』や『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』といった、サターンでも指折りの名作に数えられる作品を世に送り出してきた、菅野ひろゆき（旧：剣乃ゆきひろ）氏が手掛ける作品として注目を集めている、PSで今年の冬に発売予定の**『エクソダスギルティー』**を直撃取材したぞ。答えてくれたのはイマディオの高橋さんですわっ!!

「サターンへの移植の予定は特にありません。ただ、ユーザーさんからのご要望がメチャクチャ多ければ全く可能性がないとは言えませんが…。といっても、可能性は低いと言わざるを得ないですね。それに比べれば、新ハードへの移植の可能性という方がずっと高いと思います。今後の動向次第では移植もありえると思いますね」

とのことだったぞ!! コメントから察するに、残念ながらサターンに移植されることはなさそう。でもこれからの応援次第では、もしかしたらドリームキャストでは遊ぶことができるかもしれないね!?

※このデータは本誌13号のアンケートから無作為に1000通選び、集計したものです。表中、(業)は業務用、(メ)はメガドライブ、(プ)はプレイステーション、(ス)はスーパーファミコン、(64)はNINTENDO64、(F)はPC-FX、(パ)はパソコンを表します。

RANKING STREET

ゲーム成績表

読者ランキング & ゲーム批評

『ウテナ』はサターンを革命したのか？

今回、最も興味深い結果となったのが、2位の『少女革命ウテナ』。総合点は中の上といったところ。しかし、好評率は100%で、批評文を投稿してくれたのが全員女性と、ある意味革命的な結果となった。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌12号発売日（6月26日）の3週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位		♪	¥		!!!	☆
1	グランディア ～デジタル ミュージアム～	ゲームアーツ／ESP	5月28日	3500	23.81	71	4.38	4.07	4.17	3.82	3.71	3.67
2	少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ	5月28日	6800	21.06	279	3.98	3.94	3.12	3.29	3.48	3.24
3	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド	KSS	5月28日	5800	19.79	442	3.82	3.00	3.01	3.20	3.38	3.38
4	GT24	ジャレコ	5月28日	5800	19.67	453	3.13	3.60	3.07	3.27	3.47	3.13
5	王様げーむ	ソシエッタ代官山	5月28日	6800	16.44	748	3.22	2.67	2.28	2.56	2.89	2.83

1位 100% 0%

グランディア ～デジタルミュージアム～

甘いささやき

ゲームとしてのこだわりが随所に見られる。ゆえに、良くも悪くもゲーム好きな人のための作品といえる。いろんなミニゲームや設定資料集があるが、それらはあくまでもオマケ。メインは4つのダンジョンを攻略することだ。しかしそのダンジョンはかなり難易度が高く、特にボス戦に関しては、考え無しに戦うとすぐボコボコにされてしまう。だけど、絶対に無理だというレベルでもないので、育てる楽しみや攻略する楽しみは十分に味わえる。ただそれだけに、ライトユーザーには楽しいどころか不快と思われてしまうかもしれない。初心者でも攻略することの楽しさを実感できる、もうちょっと簡単なダンジョンがあればよかったように思う。（ :10時間）
（神奈川県／ソニックFAN・20歳）

単なる設定資料集ではなく、RPGの要素であるアイテム集めを組み合わせた点はおもしろい。システム、グラフィック、サウンドに関しても変更はなく、本編をプレイした人なら難なく遊べるだろう。内容面では、本編のキャラクタがそれぞれの個性に合わせたシチュエーションでテンポよく登場してくるし、さまざまな仕掛けが待つダンジョンにもワクワクドキドキさせられる。設定資料も拡大縮小がスムーズに出来て見やすいし、ミニゲームは単純だが、ついハマってしまうおもしろさ。エンディングも本編をプレイした人ならとても嬉しい内容だと思う。

ただ、本編で育てたキャラクタが使えないのは残念。（ :20時間）
（北海道／橋本和己・21歳）

ただの設定資料集ではなく、ダンジョンを探索することで、キャラのグラフィックや原画などを見られるようにしたのは正解。設定資料集だけだと、見てしまえば「ハイおしまい」って感じだけど、今作品ではプラスアルファとしてダンジョンを加えたおかげで、非常にやりがいのある内容になっていた。それに、ミニゲームが少ないなど本編で不満だった部分が、今作品では改良されていたことは好印象。

ただ、戦闘に入る際のロード時間が改善されてなかったり、持てるアイテム制限などがそのままだったのはちょっと残念。あと個人的に、本編データの引継ぎの可否を選択できればよかった。（ :40時間）
（千葉県／スーパーステーション・17歳）

メーカーからのひと言

どうすれば本編をプレイしていただいた方々にもっと楽しんでいただけるのか。ただその一点に注意を払って作り上げました。ゲームを意識したため、設定資料集だけを希望する方には物足りないかもしれませんが、それも『グランディア』の世界を補完することが必要だと考えた結果。楽しんでいただければ幸いです。（ゲームアーツ　開発部　斎藤）

2位 100% 0%

少女革命ウテナ いつか革命される物語

甘いささやき

何といっても、ストーリーがいい！　TV版の8話と9話の間ということで、9話以降の伏線というべきストーリーになっている。なので、TV版からのファンなら楽しめるはず。生徒会メンバーひとりひとりをメインとしたエンディングも用意されていて、主人公を女の子という設定にしたのが功を奏していると思う。それに、グラフィックもキレイで曲もいい。ただ、止め絵が多かったり、出てきた選択肢を選んでいくだけというシステムは、高いゲーム性を望んでいた人には物足りないかも。あくまでもファン向けの作品だと思う。（ :30時間）
（東京都／TA－28・19歳）

「さすが!!」と思ってしまうような1本。オープニングムービーからグッとハマってしまった。各キャラクタの個性は原作とまったく変わっておらず、冬芽のプレイボーイぶりもバッチリだった。TV版にハマった人なら間違いなくやり込みたくなるだろう。逆に、あまり「ウテナ」の世界を知らない人だと、各キャラクタの性格が把握できず、ゲームオーバーになってしまう可能性が高いのが少々つらいところ。それと、オープニングと決闘のムービーはオリジナルだが、それ以外のムービーがTV版の流用で少し物足りない気がした。とはいえ、ムービーの量自体は多く、オマケも充実しているので、これでも良いと思う。とにかく、ファンなら絶対プレイしてもらいたい作品です。（ :？時間）
（岐阜県／MIKU2）

システム、難易度、1回のプレイ時間などといったバランス調整が上手くとれており、ゲームとして丁寧に作られていると感じました。女性向きな作りで、女性の原作ファンなら100%近く、私のように原作を知らなくても50～80%くらいは楽しめると思います。数少ない女性向き恋愛アドベンチャーとして見ても貴重な作品でしょう。ただ、基本的にはキャラゲーなので、話の展開が暗め、キャラクタの性格が極端、など、原作を知らないと辛い部分があるということは否めません。TV版のサイドストーリーということで、最終的に主人公が「ウテナ」の世界からはじき出される形になってしまうのは、仕方がないとはいえやや後味が悪いです。（ :8時間）
（新潟県／宿許はるか）

メーカーからのひと言

「ウテナ」ファンや、そうでない皆様までの熱い心をキャッチすることができ、大変うれしく思っています。これもひとえに、小黒さんを始めとしたビーパパスの方々の全面協力のおかげです。今後、より多くの皆様にウテナと千種と「あなた」の物語を楽しんでもらえるよう、世界の果てでお祈りさせて頂きます。
（セガ　開発ディレクター　山路）

※データは本誌12号のアンケートハガキから無作為に1000通選び出したものです。
※ は大体のプレイ時間です。ちゃんとプレイしているのか？　参考するに足りるのか？　どの程度の時間プレイして批評文を書いたのか？　このコーナーを読む際の判断基準にして下さい。

3位 ハガキが少ないので割合はだしません

無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド

甘いささやき

プレイする前はもっとサバイバルな内容だと思っていたので、『ラブラブ愛ランド』というタイトルに疑問を感じていたが、実際は非常にライトな内容で、女の子たちとの恋愛も十分楽しめた。このテのシミュレーションゲームは、展開が単調になりがちだが、このゲームでは料理作成というのがあるおかげで、新たに開拓していく楽しみが味わえた。女の子たちの設定は、少々お約束なところが見られるが、そのぶん個性がハッキリと出ていて良い。ちょっとクセのある絵柄がイヤじゃなければ、1人くらい好みのタイプが見つかるだろう。また、声優のキャスティングも良く、キャラクタのイメージに合っていた。それだけに、フルボイスじゃないのが残念なところか。次回作の『外伝』にも期待している。（：10時間）

（東京都／入江三蔵・20歳）

辛いつぶやき

第一印象は「何をやればいいのかわからないゲーム」といった感じだが、プレイしているうちにコツがつかめてくるので、良くできていると思う。ストーリーは良いし、システムもシンプルでOK。だが、不満な点もいくつかある。まず、あまりにも無理があるヒロインたちとの仲の進展。それでいて、ヒロインたちが主人公にベタボレな状態であるにも拘らず、他の男性キャラクタと会話をして顔を赤らめるという無神経ぶり。さらに、会話パターンも少なすぎる。これらは、プレイしていればすぐに気がつくようなことだし、十分直せる点だと思われるだけに残念でならない。（：12時間）

（神奈川県／ツァーリー・18歳）

とりあえず一通りプレイしてみたのだが、あまり奥深さを感じなかった。無人島に漂流してしまうシチュエーションということで、やることがたくさんありそうなのだがほとんどは食事の材料集めに終始。3ヵ月という期間が淡々と過ぎていった。イベントもなんかあっさり味だし。結局は探検と調査を繰り返し、女の子のご機嫌取りにいそしむだけのゲーム。まあそれが目的のゲームだからしょうがないけど（笑）。デート中何回も同じ選択肢が出てくるため、好感度アップも簡単すぎ。もうちょっと緊迫感、サバイバルを感じ取れるような内容、システムにしてほしかった。（：15時間）

（兵庫県／高柳伊知朗・20歳）

メーカーからのひと言

恋愛とサバイバルという要素を融合したのですが、その点で厳しいご指摘を頂き、ただ反省するばかりです。しか〜し、女の子は8人もいますし、ななな〜んと結構年下の子と恋愛関係になれるゲームはなかなかありませんよ〜！　…少し調子に乗って申し訳ありません。皆様のご指摘は、必ず次回作に活かしたいと思います。（プロデューサー　千田）

4位 ハガキが少ないので割合はだしません

GT24

辛いつぶやき

耐久レースというのは、トラブルを乗り越えてきた先に勝利の喜びがあるというのに、何もトラブルが起こらないというのが×。それと、ショートコース左回りでピットインからコースに復帰する時、必ず左側の壁に接触してしまうのは大きなマイナス。ピットクルーを何種類か用意してあるのもあまり意味がないように思える。耐久レースとしては不完全なデキ。（：8時間）

（神奈川県／ガルバディス・27歳）

パッケージには「リアリティーを追求した〜」と書いてあるが、残念ながらあまりリアリティを感じられなかった。せっかく24時間耐久レースを題材としているのだから、マシンの細部のセッティングまで自分で設定できるモードもほしかった。ただ、耐久レースという題材自体はおもしろいと思うので、次回作を期待したい。（：7時間）

（東京都／ANTI・22歳）

メーカーからのひと言

ダメージや燃料の概念など、今までのレースとは異なるシステムのため、戸惑うところもあるかもしれませんが、それがこのソフトの魅力！

耐久レースならではの、長時間を走り抜く緊張感・爽快感を楽しんでください。（ジャレコ　開発部）

5位 ハガキが少ないので割合はだしません

王様げーむ

甘いささやき

ミニゲームはイマイチだったが、肝心のムービーは、人気の吉田里深や松田純が出演しているし、水着や各種制服といった多種多様なコスチュームが揃っていて、見ごたえがあった。18推なので過激さはないが、アップや透けといった効果を使って、ソレっぽく演出していたのが良かった。ただ、これだけの内容では、いくら2枚組といっても値段が高い気がした。（：5時間）

（岡山県／臭作・21歳）

いかにもソシエッタ代官山らしい、実写のお色気ゲーム。ゲームとしてのデキは、ミニゲームとしては3本とも物足りなく、妙に難易度が高い。それでも、出演しているアイドルたちの新たな一面が垣間見られる罰ゲームは、そのアイドルのファンにはたまらないものでしょう。あともう少しボリュームがあればよかったのに。（：5時間）

（奈良県／橘裕城・19歳）

メーカーからのひと言

忌憚のないご意見、ありがたく拝読いたしました。罰ゲームの演出について好評価を頂き、大変うれしく思います。ミニゲームや全体的な厚みについては今後の課題とし、これからも皆が楽しめるゲーム作りに励みます。（ソシエッタ代官山）

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の

テレカ＆ソフト引換券を進呈

引換券を3枚集めて編集部に送ると好きなソフトをプレゼント

本誌No.16に掲載予定のゲーム批評を大募集！　ハガキか封書に、①ゲーム名 ②批評文（横書き）③評価「ステキ」か「残念」④住所、氏名、年齢、電話番号 ⑤大体のプレイ時間を明記の上、〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN編集部「ゲーム成績表」係まで。伝えたいことが分かりやすく書かれているか、短絡的な文章になっていないかを投函する前に読み返してみよう！　あと批評対象ソフト以外の批評文はボツなので注意っ!!

No.16の批評対象

- リンダキューブ　完全版
- プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
- ラングリッサーV 〜ジ　エンド　オブ　レジェンド〜
- 村越正海の爆釣日本列島
- ケリオトッセ！
- スーパーアドベンチャー　ロックマン
- 頭文字D 〜公道最速伝説〜
- 水木しげるの妖怪図鑑 総集編
- 悪魔城ドラキュラX 〜月下の夜想曲〜
- 日本代表チームの監督になろう！ 〜世界初、サッカーRPG〜
- クロス探偵物語 〜もつれた7つのラビリンス〜

締め切り7月21日（当日必着）

アンケートハガキから No.12 こんにちは！

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキには、読者の本音がいっぱい。ここはそんな読者の声を集めたページ。自分以外のサタFAN読者の声を聞いてみれば、何かが見える!?

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け！

毎号買ってアンケート出すけれど、本当に読んでいるのか不安です。機会があれば、誌面にも読者の声として出して欲しい。

（兵庫県／H.Y　29歳・♂）

今回のようなドリームキャスト特集は面白いです。やっぱりニューハードはどんなものでも期待するし、善し悪しに関係なく早く本物を目にしたいのが本心です。だからこれからも最新画面など、色々と特集を組んで欲しいです。

（東京都／K.O　20歳・♂）

ドリームキャストの記事が多すぎます。新機種には期待しているけど、値段とソフトが問題。それが決まってから大々的に記事にして欲しい。

（北海道／T.T　24歳・♂）

サターン誌は、あくまでサターンソフトの紹介がメインであるべきだと思う。ドリームキャストの情報が欲しくてサタFANを買うのではない。サターンソフト1作品あたりのページを増やして、詳しく紹介してくれたほうがずっといい。

（京都府／K.M　27歳・♂）

最近、近所のゲームショップ何軒かがサターンソフトのコーナーを縮小し始めました。セガには何か裏切られたような気がしてならないです。昔から、と言えばそれまでですけどね。こうなったら投げ売りされている中古のサターンソフトを買い漁ってウサ晴らすか。

（東京都／T.T　33歳・♂）

No.12、P96の編集長、えーこと言うで。「サターンユーザーはドリームキャストを割安で入手できる」ってのはあったらえーよな。

（滋賀県／M.G　19歳・♂）

セガって、みんなから心配されてシアワセだと思う。

（大阪府／H.N　31歳・♂）

年末までに"入交社長の表紙"をお願いします。

（埼玉県／Y.T　29歳・♂）

ドリームキャストのロゴの意味が単に「つむじが右巻きで頭良いんだぞ」だったら笑える。

⬆茨城県／S.K（38歳・♂）

プレイステーション全盛の現在、セガサターンユーザーにとってカプコンさんの存在は、映画にもなった"シンドラー"さんと同じ様にも思える。(感謝)

⬆山梨県／M.K（27歳・♂）

立ち上がれ！湯川専務

⬆茨城県／H.S（28歳・♂）

お嬢様を狙えでゲーム自体より声優に期待してしまうのはわたしだけでしょうか。

⬆青森県／S.H（18歳・♂）

新作カレンダーがいつの間にか半分になって、種も多いってのは、DCに移行を進めてるってコトでしょうか？それならそれで早く情報が欲しいです。

⬆栃木県／N.H（28歳・♀）

ソフトメーカーへ一言。もの申す!!（生意気ヴァージョン）ドリームキャストが売れたらソフトを出すのではなく、ソフトを出してドリームキャストを売れ。（いきなり麻雀とかはやめてくれ!!）

⬆愛知県／T.Y（15歳・♂）

やっとシャイニングフォースⅢ シナリオ2のエンディング見れました♥ シナリオ3すごく楽しみです。(でもギャルゲーは嫌い) これのおかげでFOⅧ全然眼中にないです

⬆熊本県／M.E（20歳・♀）

D2のテロリスト・Bって小〇・哲〇さんにVERYそっくりだと思う。もー、そのままモデルに使ったって感じだぜぃ!!

⬆静岡県／T.W（27歳・♀）

飯野さんは、先日「クイズ赤恥青恥」に(TV)でてたけど ちゃんと答えられたので D2を買うことにする…

⬆千葉県／S.K（22歳・♀）

サ…サターンが壊れた。B/M発売前に直しま…が サクラ2がプレイ出来ナイ(泣)

⬆茨城県／K.A（22歳・♀）

RANKING No.12の おもしろい つまらない 記事BEST10

今回注目したいのは"ポイント"。「つまらなかった記事1位」のポイントが「おもしろかった記事」を上回った。サターンソフトの減少、引いては知りたい情報の減少が原因と思われるが、読者にとって今回のサタFANは満足できなかった、ともとれる。果たして皆さんの真意は？

おもしろかった記事（1〜3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	273	ルナ2　エターナルブルー
2	265	スーパーロボット大戦F　完結編
3	204	ラングリッサーV　〜ジ エンド オブ レジェンド〜
4	193	サクラ大戦2　〜君、死にたもうことなかれ〜
5	168	ブラックマトリクス
6	155	ドリームキャスト最前線
6	155	ドリームキャストの未来とセガサターンの今後
8	153	主要ソフトメーカーが語るドリームキャストの魅力
9	148	お嬢様を狙え!!
10	130	スレイヤーズろいやる2

つまらなかった記事（1〜3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	367	水木しげるの妖怪図鑑　総集編
2	319	ウルトラマン図鑑3
3	252	村越正海の爆釣日本列島
4	180	ケリオトッセ！
5	107	日本代表チームの監督になろう！〜日本初、サッカーRPG〜
6	105	スーパーロボット大戦F　完結編
7	104	Dの食卓2
8	77	お嬢様特急
9	76	エーベルージュスペシャル　〜恋と魔法の学園生活〜
10	74	リンダキューブ　完全版

※ランキングデータは、本誌12号の読者アンケートハガキから無作為に1000通選び、作成したものです。

6月12日号 No.11 アンケートプレゼント当選者発表

①**レイディアントシルバーガン**　北海道／近藤哲仁　神奈川県／諸谷伸也　愛知県／大秋浩司　香川県／東山卓司　長崎県／平山務　②**フレンズ　〜青春の輝き〜**　福島県／木村弘　埼玉県／神山徹　大阪府／十代芳則　岡山県／下山高史　高知県／竹崎薫　③**The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説**　宮城県／阿部敏弘　茨城県／大貫厚　静岡県／渡辺圭紀　兵庫県／箱崎正春　福岡県／黒川秀則　④**日本代表チームの監督になろう！　〜日本初、サッカーRPG〜**　茨城県／池田教通　神奈川県／三畑園絵　新潟県／濁川泰章　石川県／本田竜也　岐阜県／入江奈々　⑤**ワールドカップ'98フランス　〜Road to Win〜**　宮城県／渡辺隆一郎　神奈川県／和田陽樹　神奈川県／滝川信男　大阪府／田原雄生　和歌山県／雑賀克二　⑥**探偵神宮寺三郎　〜夢の終わりに〜**　栃木県／高根沢守　東京都／飯島雄介　大阪府／川岸英弘　岡山県／谷口敦史　香川県／須之内裕司　⑦**ルナ2　エターナルブルー**　埼玉県／中川伊佐夫　神奈川県／川口智裕　山梨県／松浦亜希良　愛知県／森留美　和歌山県／田中美希樹　⑧**ブラックマトリクス**　山形県／会田百恵　愛知県／早川文架　滋賀県／多胡聡　鳥取県／新田翼　香川県／森本浩記　⑨**ラングリッサーV　〜ジ　エンド　オブ　レジェンド〜**　東京都／今村靖行　東京都／斉藤香　福岡県／内丸理恵　福岡県／出利葉能晶　熊本県／切通貴大　⑩**リンダキューブ完全版**　北海道／藤原圭樹　茨城県／会沢正史　埼玉県／柿原丘士　神奈川県／杉山さとき　山口県／其田義博

（以上敬称略）

6月12日号 No.11 だいなみっくぷれぜんと当選者発表

①**『バロック』ジグソーパズル&テレカ**　茨城県／山田玲子　神奈川県／吉沢雄一　静岡県／白鳥淳志　静岡県／市川晃　山梨県／中沢正和　兵庫県／水野雄介　大阪府／小川明宏　香川県／藤田武　広島県／増田あゆみ　福岡県／辻俊夫　②**『スーパーリアル麻雀P7』POP**　千葉県／高木滋　東京都／小川大典　奈良県／植村健央　③**『悠久幻想曲2ndAlbum』販促セット**　千葉県／中村智　神奈川県／東健二　神奈川県／毛利覚　④**『SAVAKI（サバキ）』ソフト**　愛知県／河合佑亮　三重県／谷貴幸　鹿児島県／北国功　**◆みえちゃんグッズサイン入り色紙&ポラロイド**　富山県／舟山智恵　栃木県／荻本政幸　栃木県／市塚淳　**◆オレンジカード**　北海道／吉田雄平　千葉県／田村隼人　東京都／大木利幸　東京都／福田勇　大阪府／植原純一　**◆サイン入りポスター**　北海道／吉田拓也　新潟県／鈴木義行　兵庫県／竹内紀貴　大阪府／福井俊輔　岡山県／太田満雄　**◆メモ帳**　静岡県／鎌井俊明　静岡県／竹田真由美　埼玉県／鈴木康介（ほか7名）

（以上敬称略）

あの実力派クリエイターたちが夢の競演

ドリームキャスト最前線

満を持して贈るゼネラル・エンタテイメント

コミカルクリーチャー“ペンペン”デビュー

HEAD LINE

ペンペントライアイスロン——74
コミカルキャラたちのドタバタレース
Dの食卓2——82
シューティングによる戦闘シーン初公開
戦国TURB——90
キャラデザイナーに聞くTURBの見どころ
あつめてゴジラ～怪獣大集合～——93
もう遊んだ!?　ビジュアルメモリ専用ソフト

コミカルなペンペンたちが滑って泳
GEが送り出すDreamcast第1弾は

ペン
トライアイス

多くのジャンルに渡って活躍するゼネラル・エンタテイメントが贈るドリームキャスト対応ソフト第1弾。本体と同時発売を目指して開発中の新機軸レースゲームだ。今号では、入手した写真を余すところなく公開。ドリームキャストの真価をとくと見ていこう。

いでどことどん走る 新機軸レースゲーム!!

新ハードで新技術をさりげなく かつふんだんに使った親しみあるレース

今までに数多く登場した「周回コースでタイムを競う」という暗黙のルールに則ったレースゲームとは異なり、一つのコースが一本道のレースゲーム。しかし、ただのレースではない。プレイヤーはスタートからゴールまで「走る」「泳ぐ」「滑る」の3つの異なるアクションに挑戦することになる。ドリームキャストの大容量メモリを最大限に活用し、ローディングを不要とする事で、テンポのよいゲーム展開が実現。今まで実現不可能であった新しい遊びの形がここに登場した。さあ、「ペンペン」たちの世界を覗いていこう。

⇧ペンペンたちが、どんなアクションを見せてくれるのかが楽しみだ

⇦美麗に描かれたコースのイメージCG。どんなコースになるのかな?

What's "TRiICELON"?

「トライアイスロン」とは、実際にある、人間が行う鉄人レース「トライアスロン」に似たレースの呼称である。「トライアスロン」の「ラン」「バイク」「スイム」にかわり、「トライアイスロン」では、「走り」「滑り」「泳ぎ」の3つのスキルが要求される。この3つのパーツで一つのコースになっているため、いくら滑りばかり上手くても1番になることはできない。非常にシビアなレースなのだ。

⇦「スパーキー」の実機出力画面がこれ。滑っているところかな? グラフィックにも注目だ

ペンペン
トライアイスロン
TM

発売日	11月20日	CD枚数	未定
発売元	ゼネラル・エンタテイメント	複数プレイ	未定
開発元	ゼネラル・エンタテイメント	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	レース	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	20%(6月30日現在)

©GE ※画面は開発中のものです。

TRiICELONで1等を目指す 個性溢れる7匹のペンペンたち

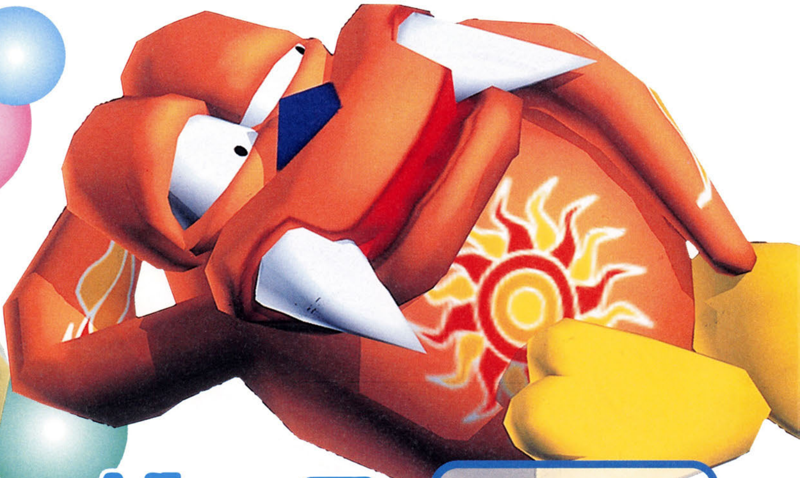
魅力的で個性豊かな7匹のペンペンたち。ここでは、彼らのプロフィールを紹介していくと共に、彼らの未知なる部分を、一つ一つ解き明していくぞ。ありそうでなかったレースゲームとキャラクタの融合。きっと見た目の雰囲気を盛り上げてくれることだろう。

スパーキー ~SPARKY~

しゅぞく　ペンペン
せいべつ　おとこのこ
どんなペンペン？
- げんきもの
- こどもっぽい
- スピード狂
- サービス精神旺盛

Q1 「ペンペン」ってなに？

プレイヤーが操作するキャラクタの呼称。ペンペンは「類」でもあり、「種族」でもある。人間の場合は、霊長類・ヒト科になるが、ペンペンの場合は、ペンペン類・ペンペン種や、タコペン種というように分類される。様々な種類をまとめて「ペンペン」というのだ。



バック ~BACK~

しゅぞく　トドペン
せいべつ　おとこのこ
どんなペンペン？
- のんびりや
- でも怒ると怖い
- 力持ち

しゅぞく　ペンペン
せいべつ　おんなのこ
どんなペンペン？
- おしゃれずき
- お金も好き
- 見た目通りいろっぽい
- ちょっとプライド高い

ティナ ~TINA~

Q2 どんな生き物なの？

彼らは、とにかく動き回ることが好きらしい。地球上の生物で言えば、見た目も行動も「ペンギン」に近い生物である。いろいろな行動手段を持っているようだが、どうやら空は飛べないらしい。知能レベルもあまり高くない模様。好奇心旺盛で負けず嫌いだが、努力という言葉とは、まったくかけ離れた位置にいる生き物らしい。

Q3 どこに住んでいるの?

地球から離れた宇宙の彼方、「アイス・プラネット」という星に生息。この「アイス・プラネット」のほぼ全域で、ペンペンたちは確認されている。また、地方により様々なペンペンがいるらしい。

ミスターバウ ~Mr.BOW~

しゅぞく　イヌペン
せいべつ　おとこのこ
どんなペンペン?
- 猪突猛進
- 意味なく全力疾走
- ちょっとばかっぽい

ジョー ~JAW~

しゅぞく　サメペン
せいべつ　おとこのこ
どんなペンペン?
- 乱暴者
- 見た目通り悪者っぽい
- おこりんぼ

バレリー ~BALLERY~

しゅぞく　カバペン
せいべつ　おんなのこ
どんなペンペン?
- かわいこぶりっこ
- やきもちやき
- 興奮しやすい
- おせっかいやき

スニーク ~SNEAK~

しゅぞく　タコペン
せいべつ　おとこのこ
どんなペンペン?
- お調子者
- いつもおちゃらけている
- いたずら好き

Q4 どんな種類がいるの?

現段階では、6種類のペンペンが発見されている。最も「ペンギン」に似ている「ペンペン種」以外に、「カバペン種」「トドペン種」「イヌペン種」「タコペン種」「サメペン種」の6種類。これらの6種以外にも様々なペンペンがいるらしいが、現在調査中である。

全く異なる3つのアクション 過酷な鉄人（？）レースの幕開けだ!!

『ペンペントライアイスロン』は、今、本流であるドライブ・シミュレーター路線とは異なる、レースゲームの新たなる進化形態。「走り」「泳ぎ」「滑り」の3つの異なるアクションを一つのコースで競い合う、実際の「トライアスロン」がベースにされた、全く新しいレースだ。レース中は、簡単操作でダイナミックなアクションを行うことが可能だ。たくさんのアイデアが詰め込まれたレース展開が予想されることだろう。

今回入手した画面写真では、レース内容がどういったものになるかはお伝えできないが、これから少しずつ明らかにしていくので、続報を楽しみに待っていてくれ。

⇦⇧ライバル以外にもコース脇のお邪魔キャラによる妨害や、コース自体も仕掛け満載。それぞれの種目に一体どんな仕掛けが待ち受けているのだろうか？　またコースの種類や数も気になるところだ

⇧「トライアイスロン」では、3つの種目を同時にこなすことが要求される。1つの種目だけ鍛えても1等になることはできないのだ

1つのコースに3つのアクション!!

いろんなしかけで大混乱!?

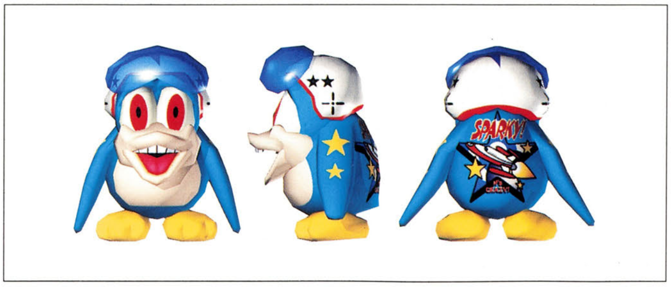
「トライアイスロン」は、スタートからゴールまで、一本道の長丁場のコースで行われる大障害物競走でもある。コースによっては、とても大掛かりなしかけや、お邪魔キャラクタも登場するぞ。さらに、後ろから前から、ライバルペンペンたちが所狭しとお邪魔してくるぞ。いろんなところでのかけひきが超熱い。ただのレースでは終わらないのだ。

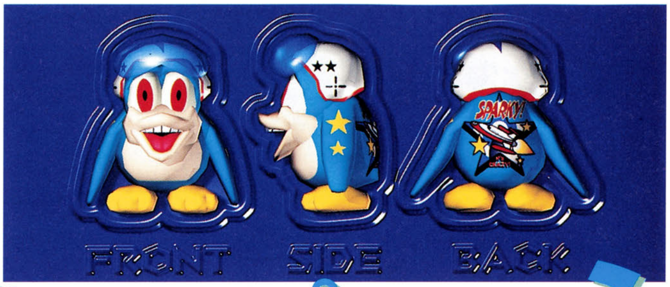
⇨お邪魔のしあいが勝負の分かれ目となることは必至。挑発なんかも用意されてるみたいだから、そりゃもう大変な盛り上がりを見せることだろう。対戦プレイにも期待がかかる？

お邪魔のしあいが超あつい!?

ただのレースじゃ味わえない
生き物ならではの表情豊かなモーション

個性ある7匹のペンペンたちが1等を目指して激しいレースを繰り広げていく。そのうち、滑り、泳ぎ、走りの基本動作に加えて、ころび、ジャンプ、挑発、怒り、笑いなどなど、生き物ならではの表情豊かなモーションをいくつも見せてくれるのだ。今までの車に代表される、乗り物系のレースゲームでは味わうことができない、笑いあり、涙あり、怒りありのレースが展開されていくぞ。





⇦⇧笑顔が素敵（？）なスパーキー。他にはどんな表情が…

表情豊かなペンペンたち!!

⇦のんびり屋のバック。なんかとってもご機嫌ナナメな感じ

⇦別に飛んでいるわけじゃ…。しかし、なんて顔してんだか

GENERAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

有名大作を手がけたスタッフが集結「LAND HO!」の壮々たる顔触れを紹介

『ペンペントライアイスロン』の制作に力を注ぐ、開発スタッフたちを紹介。『パンツァードラグーン』『セガラリーチャンピオンシップ』などの有名大作を手がけたスタッフが魂を削ってつくっているとのこと。その開発スタッフたちのコメントを聞いてみよう。

「誰でもできる分かりやすいゲームづくり」をモットーに只今鋭意開発中!!

開発チーム「LAND HO！」とは？

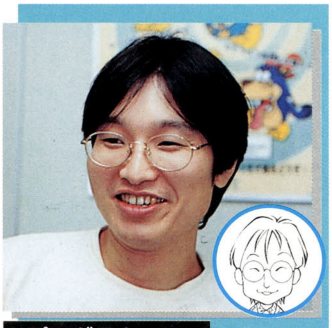
「LAND　HO！」。元々は「陸地だ！」という意味だが、それが転じて海賊が宝島を見つけた際に叫んだ第一声とされている。チーム「LAND　HO！」は、「誰もができる分かりやすいゲームづくり」を心がけて開発するモットーとのこと。『パンツァードラグーン』を手がけたチーム「アンドロメダ」、『セガラリーチャンピオンシップ』の制作に携わっていたスタッフの、堂々たる面々が揃い踏み。その豪華スタッフで結成された、チーム「LAND　HO！」。これからの活動にも大いに期待できるはずだ。

←ゲームの本質、さわって楽しい、遊んで楽しいを目指して

パンツァードラグーンツヴァイ

セガラリー

↑↓『パンツァー』『セガラリー』は名作中の名作だ



プログラム
須藤 順一氏

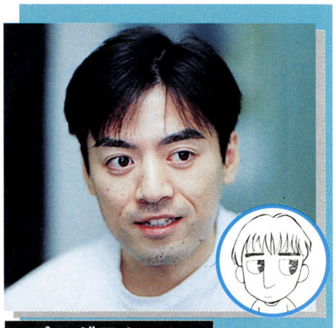
代表作
SS「パンツァードラグーン1・2」

コメント
鋭意開発中！

プログラム
和田 明士氏

代表作
SS「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう1・2」

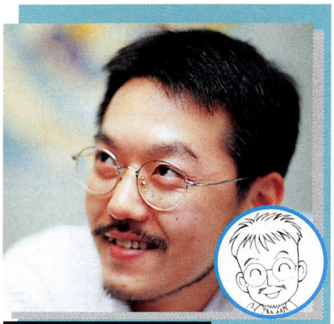
コメント
楽しいゲームになると思います。友達と一緒に遊んで下さい。



プログラム
二川目 真氏

代表作 SS「パンツァードラグーンツヴァイ」
SS「AZELパンツァードラグーン」

コメント 自分も含めたいろ～んな人が楽しめるようなゲームを作っていきたいなぁと。応援よろしく。

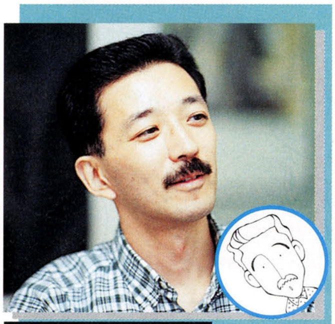


企 画

近藤 智宏氏

代表作
SS「パンツァードラグーン1・2」

コメント 一発逆転、トラップなどなど…。システムについては今後どんどん公開。期待して待っててね。

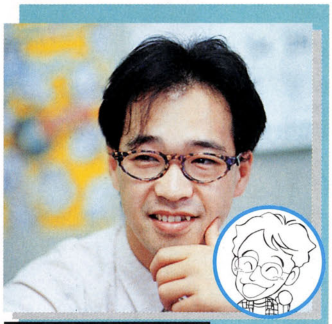


企 画

中村 篤彦氏

代表作 SS「セガラリーチャンピオンシップ」
SS「デイトナUSA サーキットエディション」

コメント からみがあつい！　走り込んでも面白い！　すべてにおいて面白いものに仕上げます。

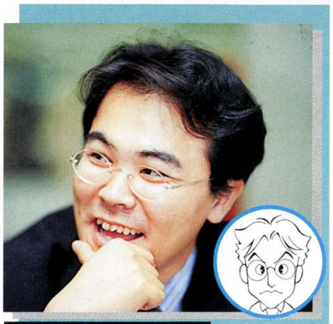


マネージメント

塚本 昌信氏

営業・広報など、ゲーム制作をいろいろ手助けするなんでも屋

コメント DC本体とパッドの売り上げにも貢献できるようがんばります。期待して待っていてください。



マネージメント

池尻 大作氏

営業・広報など、ゲーム制作をいろいろ手助けするなんでも屋

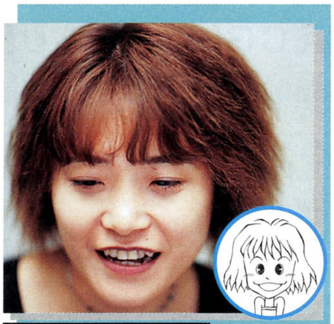
コメント 痛快ドタバタコメディアクションフルポリゴンおっかけっこゲームです。買って損なし！

デザイン

三宅 拓己氏

代表作 SS「ナイツ」
32X「CHAOTIX」

コメント いろいろなところにこだわって作ってますので、是非買って楽しんでみてください。

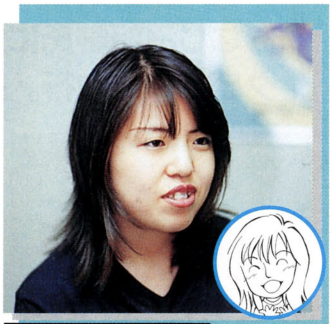


デザイン

石渡 爾奈さん

代表作 MD「SONIC1・2」
SS「AZELパンツァードラグーン」

コメント コースも細かいところまできれいに作っているので、楽しんで下さい。

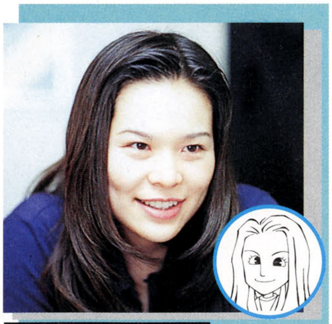


デザイン

和田 さおりさん

代表作 SS「セガラリーチャンピオンシップ」
SS「グレイテストナイン' 97」

コメント
誰でも楽しくなるゲームになると思います。がんばります。



デザイン

増田 はるみさん

代表作 SS「ビクトリーゴール」
SS「グレイテストナイン」

コメント ペンペン以外にもかわいいキャラクタがいっぱいです。みなさん買ってくださいね。

ドリームキャスト&WARPが最新画面&インタビューでそ

襲いくるモンスターの恐怖!!

D2 Dの食卓2

ドリームキャストの開発機材も充実し、開発も急ピッチで進んでいる『Dの食卓2』。そのためかワープからシューティング式戦闘シーンを大量入手。この他スノーモービルでの移動シーン。また格段にクオリティのアップしたフィールド画面も到着。おなじみ飯野氏に加えCG開発部を取り仕切る立石氏にもインタビューを敢行。必見必読の濃縮還元増量ページでお届け!

発売日	今冬	CD枚数	未定
発売元	ワープ	複数プレイ	1人用
開発元	ワープ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	30%(7月3日現在)

©WARP

贈る期待作『D2』の
の魅力を徹底追求!!

戦闘は撃ちまくりのシューティング 迫力の戦闘シーンを解説する!!

戦闘はご存じのとおりシューティング式を採用。ゲームセンターでよく目にするあのガンシューティングと基本システムは同じだ。戦闘シーンに入ると、画面にはガンの照準が表示され、その照準をモンスターに合わせてトリガーボタンを押す。手順としてはこれだけ。あとはひたすらモンスターに鉛玉をぶち込んでいくのみだ。

もちろんモンスターも黙って突っ立っているわけではない。長く伸びる触手や巨大で禍々しい口で威嚇しつつローラを襲う。ローラが頼りとするのは自分の腕と銃のみ。はたしてローラの運命は…。

⇧モンスターには弱点があるぞ!!

⇦モンスターが同時に複数で襲いかかってくる!

⇧攻撃を与えることによって、触手や顎など様々なパーツが飛び散る

⇦雪が降っているときは、もちろん雪も表現。戦闘も雪の降る中で繰り広げられる。また、モンスターは人間タイプの他、様々なタイプが存在するぞ

画面はシンプルでわかりやすく

戦闘シーンで表示されるのは、照準の他に2つのみ。画面左下に表示されているのが、現在装備してる武器。戦闘中もボタン操作で装備を代えることができる。そして右下に表示されているのが体力ゲージだ。体力は数字で表現され、そのときのローラの状態により炎を表示する。この炎はダメージを受けると緑から黄、赤と変化していくぞ。この炎は寒さに抵抗する熱量を表現しているのだ。

⇧武器には火炎放射系やショットガン系、ボムなど種類が豊富。敵によって武器を使いわけるのが倒すコツ

⇦この炎はローラのパワーを表現

⇨緑はモンスターの血。赤はローラの血を示している

戦闘に入る前に挿入される演出

モンスターは予め決められたフィールドに潜んでいる。そこにローラが近づくと、演出シーンが挿入されモンスター登場、戦闘シーンへと突入する。ここではその登場シーンを2つほど紹介しよう。

⇧ローラがキンバリーと居た山小屋から出て歩きはじめると、最初の敵が出現。山小屋の上にモンスターが

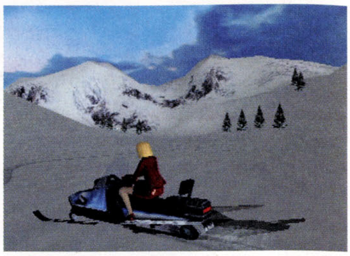
⇧モンスターはそれぞれ凝った出現をしてくれる。ここでは突然、雪の中からモンスターが飛び出してきた

初公開となる乗り物がこれ 高速移動のスノーモービル

カナダの雪山が舞台となる『D2』。それだけに登場が予想されていたこのスノーモービル。これで雪上も自由自在に、しかも高速移動が可能になる。また、ここで注目したいのが、スノーモービルが雪をかき上げるエフェクト。従来のようにアニメーションのパターンで表示しているのではなく、雪の1つ1つをプログラムで動かしているのだ。これにより、カーブやスピードを上げたときなど、大量の雪がかき上げられ、よりリアルな走行が楽しめる。爆発や飛び散る敵の血などのエフェクトにもこの方式が使われているぞ。

夕焼け空をバックに、スノーモービルで坂を上がるローラ。勢いよくかき上がった雪は、1つ1つの雪のかたまりを、計算によって処理しているのだ

カーブするときは、ちゃんと体を傾けて体重移動をおこなうが、雪が深すぎてコケてしまうローラ…



スノーモービルは2人乗りも可能なのだ!!

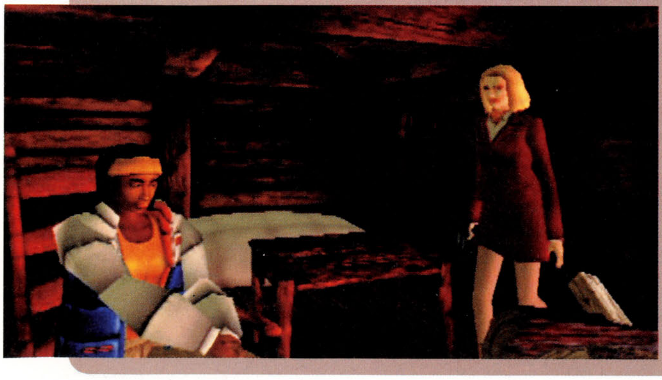
キレイなラインがしっかりと描かれている

ちゃんとライトが点くので夜の移動も問題なし!!

坂を上り、そのまま勢いをつけてジャンプを敢行するローラの連続ショット。スノーモービルに乗ったままの戦闘もありそうだ…

室内での移動手段を考える

建物の中は、フィールド移動と少し異なることになりそうだ。現状では室内でのイベントに入るまでカメラを斜め上で固定、そこでローラを操作するとのことだが、その方法は正式決定していない。今までにないアイデアも飯野氏の中にはありそうだが…。



山小屋の中。リアルタイムでも様々な角度からカメラを駆使している

まだまだ見せますオープニングシーン

オープニング画面を公開し続け、今号で3回目。これもデキのいいオープニングの雰囲気を、少しでもお届けしたいがための決断なのだ。さて、前号までは墜落する飛行機の機内を中心に画面を公開してきた。そこで今号では飛行機墜落後、山小屋でローラとキンバリーが休息をとっているところに、テロリストが入ってくる、緊張感高まる場面から開始する。長いオープニングシーンもいよいよ大詰め。ここでは人間からモンスターへと変貌する姿をバッチリと見ることができる。この衝撃的な映像の一部をしっかり入手しているのでじっくりと見て欲しい。

扉がいきなり開き、テロリストが山小屋に入ってきた。しかし、その様子がおかしい…

そして死の使者は扉を開

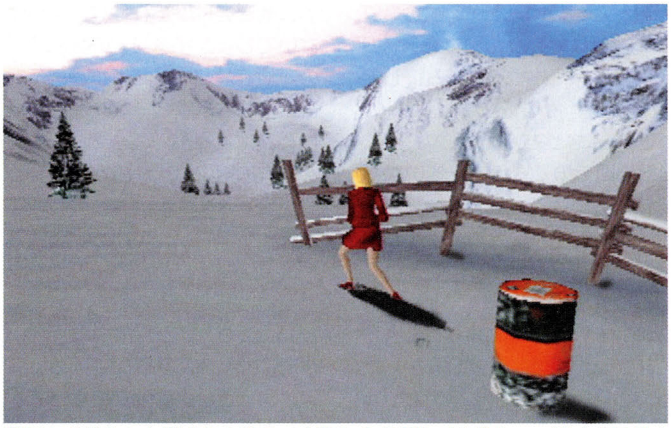
より作り込まれた3Dフィールド 細部へのこだわりを見よ！

すでに公開されている3Dフィールドも、初公開から時がたち、細部まで手が加えられている。特に『D2』の世界を語るうえでは外せない、雪の表現も確実にアップ。半透明でテクスチャが貼られて数も多くなり、太陽の位置によって雪の明るさまで変化するようになったのだ。もちろん地面の雪にも細かいテクスチャが貼られているぞ。また、雪の動きにより、風の表現がなされているのも心憎い演出だ。まだまだ作り込んでいる最中ということを考えると、これからどこまで完成度がアップするのか、楽しみでならない。

山小屋の細かいディテールも見事に再現。また、遠くにはソリが見えている。もちろんこのソリにも乗れると思われるが…

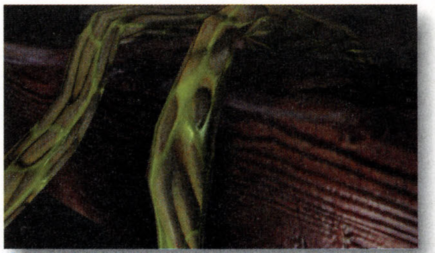
ちゃんと足跡が付くようになったのだ

採掘所のフェンス前を歩くローラ。夕暮れどきの、紅い景色を表現している。この採掘所では、あるイベントが用意されているのだが…

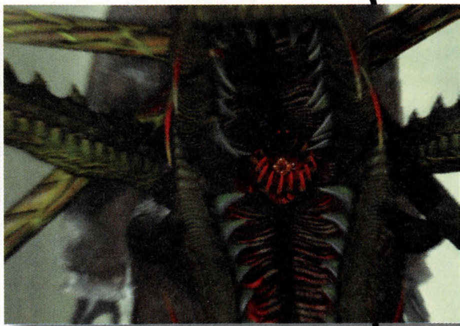


細かく描かれた遠くの山並み、夕暮れの空がとても美しい。遠くを見渡すローラも印象的だ。もちろん太陽の位置によって影の位置も変わるぞ

フェンスの前に立つローラをフェンスの内側からとらえるカメラ。手前をぼかして表現しているところにも注目。右側にはトラックが止まっている

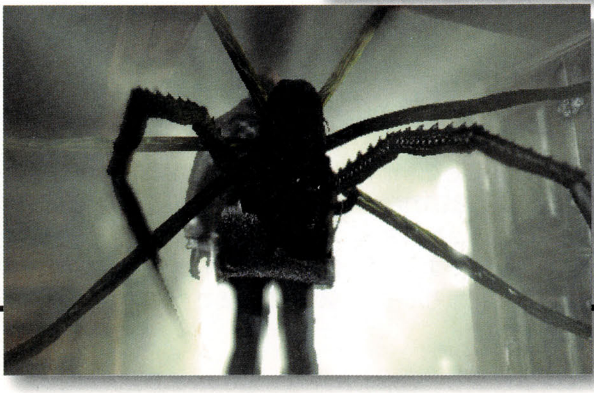


緑の触手が縦横無尽に伸び、胸が異様に膨らむ。ついに胸を食い破り、その姿を現した。巨大で禍々しい口が大きく開かれている…



その顔が苦痛に歪み、いきなり緑の血管が浮き上がってくる。そして床に大量の吐血。しかしその色は…。そして…

けたい



なぜ人がモンスターに？ このカナダ山中で、一体何が始まろうとしているのだろうか…

INTERVIEW with 飯野　賢治

KENJI ENO

■プロフィール：ワープの社長として、1児の父として、サッカー日本代表のサポーターとして、多忙な日々を送る。『Dの食卓2』の開発に専念するため、しばらくはインタビューや取材を封印するとのことだが…

『Dの食卓2』恒例の飯野賢治氏インタビューもこれでめでたく3回目。今回は気になる開発状況はもちろん、戦闘シーン、『Dの食卓2』に隠されたテーマなど、より深く、より詳しくお話を伺うことができた!!

――戦闘システムがようやく固まってきましたね。

飯野　そうだね。『D2』ではガンは使わないんで、操作感覚はちがってくるけど、基本的にはアーケードのガンシューティングからの発展型です。照準を敵に合わせて撃つっていうのは同じだし、人に優しいゲーム性にしたかったんで、あんまり難しい方向にもっていきたくなかった。

――弾数を気にせず、とにかく撃ちまくりって感じですか？

飯野　基本的にはそうです。もちろんリロードが必要な武器もありますが。

――戦闘システムは思ってたよりシンプルで、一般的なものになりそうですね。

飯野　そこで必要以上に難しくしたくないからね。でも、いろいろ工夫してますよ。例えば下向いたり上向いたりできるんですよ。

――戦闘中に？

飯野　そう。人間の首の動きぐらいの範囲で画面を動かせます。照準を左端に動かすと画面が左にスクロールしていく感じ。3Dで。下から襲ってくる敵には、下に向いて撃ったりとか、ゲームセンターにあるガンシューティングにはない感じ、首が振れるよさっていうのかな。モンスターがほんとうによく動くんで、広い範囲で画面を動かす意味がでていい感じです。それにモンスターは決まったパターンで動くんじゃないんですよ。

――モンスターごとに思考ルーチンを積んでいるんですか？

飯野　そうです。そのモンスターなりに思考して動いてくるんで、それがすごくドキドキする。動きは毎回毎回違うしね。それにモンスターは2匹でてきたりするし。

――2匹だけじゃくて、3匹ぐらい出そうですよね。

飯野　ありえるね。さっき2匹のモンスターと戦ってたんだけど、楽しかった。あとはダメージ量とかモンスターの動かし方とかのバランス調整。簡単にしすぎてもいけないし。

――ナイフとかは使わないんですか。

飯野　ないです。長い触手を持っているモンスターにナイフじゃねぇ…。触手を攻撃しても本体は後ろにいるわけだから。やっぱり火器しかないと。

――戦闘シーンのリプレイは導入すると聞いてましたけど。

飯野　今のところに入れる予定です。最後になってはずすかもしれないけど。でも、リプレイを入れないと敵とシューティングしてるところが客観的に見られないでしょ。ちゃんと戦闘も3Dで計算して作ってあるのに、もったいないなって気がしてね。敵の攻撃が頭とか脚に当たったのをちゃんと計算しているのに…。

――当たった場所によってモンスターのダメージを変えたりするんですか。

飯野　はい。モンスターのどこを撃つかが重要ですね。全てのモンスターに、ちゃんと弱点を設定してあります。武器の選択も大事になってきますよ…。

――今回経験値が設定されているんですよね。普通のRPGみたいに戦闘で勝つと得られる？

飯野　う～ん。まぁそんな感じ。それに近い。とりあえず敵と戦っていけば上がりますよ。

――レベルが上がると体力ゲージが増えたりしますよね。

飯野　そうです。あとは反応がよくなって射撃範囲が広くなるかもしれない。でも、そんなに重要な意味はない、かな…。

――プレイ時間はどれぐらいになりそうですか。

飯野　だいたい、1晩一生懸命プレイすれば終わりたいなぁー。8時間ぐらいで終わるゲームにしたいなぁと考えてて、結局12時間ぐらいになっちゃうのかな。2、3日の間でのできごとを描いたお話だからね。

――それぐらいで終わるならクリア後に、2回、3回とやりたくなりますよね。

飯野　その対応は、もちろん考えてます。敵が増えて難しくなったり、オマケの映像が挿入されたり。ちょっとしたことだけどね。

――ワープのゲームといえばセーブ方法が気になりますが。

飯野　いくつか考えているんですがオートセーブはどうかと思ってます。何かイベントがあるごとに、ナンバリングされてて、例えば1・目覚め、2・～との出会い、3・～にて、とかそういうタイトルが付いてて。で、それがオートでどんどん蓄積されていくんですよ。それで18と19の間で死んだら、18からやり直してもいいし17からやり直してもいいっていう感じ。セーブ容量に問題があったら過去5つにするとか、区切りをもっとおおざっぱにするとか、いろいろ考えています。

――現在の開発状況としては、かなり順調なんですか。

飯野　いや、ぜんぜん（笑）。まだまだこれから。ここにきて、何回もやり直してますからね。

――一番遅れてるのはどの部分なんですか？

飯野　う～ん、全部…。戦闘に関してもCGに関しても。とくにCGが大変。このCGチームがイベントに動きを付けたりしないといけないでしょ。イベントの数が多いのでやっかいなんだよね。こんなに多くなる予定じゃなかったんだけど（笑）。

――初期の構想からかなり変わってきてます？

飯野　全部変わったかな。戦闘も移動方法も。リテイク、リテイクでずっと開発してきて、やっと形が見えてきた。7月の中旬ぐらいまでには確実に基礎図は固める感じ。やっといい雰囲気になってきましたね。3Dになった『バイオハザード』みたいなところからスタートして、だいぶワープの作品らしくなってきた。とはいっても、戦闘や移動、セーブにしてもまだ何度も悩むと思う。決まっても、作ってみて違うと感じたらやり直すしね。それがワープのこだわりだから。発売日も大切だけど、作品のクオリティの方がもっと大事だからね。

⬅後日ワープへ訪れると、偶然セガの入交社長と遭遇。飯野氏のところへ遊びにきたらしい。ああ、取材したかった…

おもちゃ満載のENO机。ときおり携帯ゲームで遊んでました…

作品にちりばめられたキーワードとは…？

——オープニングは約14分もありますが、エンディングもそれぐらいあるんですか？

飯野　いや、そんなには長くならない予定だけど、それに近いものはあるね。でも、オープニングがこんなに長いゲームってないよね。だんだん自分が分かってきたかもしれない（笑）。

——だいたい普通はエンディングに力入れますよね。

飯野　いや、オープニングだよね、本当に大事なのは。『D2』は世界観が大きいから、地球とか宇宙を最初に見せておかないと成り立たないんですよ。

——今回ユングの思想も取り入れてるし。

飯野　そうだね。そういうのをバックボーンに敷きながら、私的な物語だし、ドラマは小さいんですよね。でも、例えばひとつなんでもいい、恋人でも自分のことでもいいけど、なにか一瞬でも自分に向きあってさ、ウーンって一晩悩むじゃないですか。そしたらその人の中で、すごい広い宇宙を漂っているんだよね。それを僕は言いたいんですよ。

日本的、アジア的、それに世界的な規模の問題ってあるじゃないですか。それよりも自分の将来とか、愛についての問題、子供について悩むとか、プライドで悩むことって人間いっぱいあるでしょ。そういうときの方が意識の規模は絶対大きいんだよね。そっちの方が宇宙を表している気がするんですよ。宇宙とつながっている気がするし。そういうことを僕は描きたいんだよね。ローラの中の宇宙と精神的な宇宙、それを突き詰めていくと本当の宇宙の成り立ちとかね。宇宙とは、みたいな哲学にリンクしていくファンタジーなんですよ。

——オープニングに出てくる隕石のような塊と地球っていうのがすごく象徴的な感じがしたんですけど。

飯野　そうだね。世の中には創造と破壊がつねにあるわけで、基準値を0とすると、ベクトルがプラスにいったぶんマイナスにいくだろうし、プラスとマイナスが同時に発生することもあるわけで、そういう創造の意思、破壊の意思みたいなものは必ずあって、それがうまくバランスを保って世の中動いていくわけなんですよ。例えば人間って出産ばかりしていて戦争がなかったら、今ごろ地球から人間があふれているでしょ。そこに破壊の意思があったのかは話が別だけど、そういう大きな存在とか大きな者とか自分より大きな世界みたいなことを感じる。小さいドラマのなかで、自分と向き合うなかで感じるのが『Dの食卓2』ってドラマなのかもしれない。そういう大きな存在とか大きなドラマとかを感じられるのは、小さなドラマとか小さなできごとを大事にできる人間なんだって僕は思うし、それは今回ローラが一番表しているのかなって思う。

——いままた世紀末だからというわけじゃないですが、地球をとりまく環境が激変してますよね。核実験も行われたし、なんか破壊の方向に向かっている感じで…。

飯野　みんなが漠然と持ってるビジョンも同じなんじゃないかな。だから、地球の内側に何か僕等が生存するための意思みたいなものがあるんじゃないかとかさ。地球を破滅させるものは外から来るんじゃないかとかね、考えるわけですよ。それは恐怖の大王かもしれないし、神話でもＳＦでもファンタジーでも描かれていることで、なんでみんながみんな外から何かがやってくるって描くんだろうって思った。それは僕等がもっているDNAの記憶なんじゃないかなって気がすんですよ。地球上に生命が誕生したときからDNAってあるわけで、そこから今までの記憶でしょ。そうするとそこで歴史がつながってきたりとか、今までファンタジックでオカルトチックだったものが、本当の事実とダブってくるんじゃないかな。そんないつのまにか刻まれたものがあるんじゃないかなと思ってて、そういう刻まれたものってDNAの記憶、DNAのジャンクによる機能の開放、地質学的には7千500万年ぐらい前の地層を見ると、地球にはない成分があるって話になるかもしれないし、もっと違う話になるとユングの言うところの無意識的主義とか集合的無意識とかになってくる。具体例は違うけど、みんなが思っている何かって近いなって感じる、破滅を予感したってときに地球で核爆弾がドカンていうより外からヒュッとなにか飛んできそう。それは僕等に刻まれたものがあるんじゃないか。それは今から起こることに対してのことなのか、過去に起こった記憶なのかは分からないけど、何かそこのメモリーがある気がする。そういうものを今回は大きく描いてみたい。それが『Dの食卓2』かな。

ビジュアルメモリ＆通信機能対応予定!?

——『D2』で重要なキャラクタって少ないですよね。

飯野　今回少ないですよ。残りの新キャラクタは1人が2人ぐらいだし。5、6人でやるドラマなんで。そんなもんでしょ。ドラマ描こうと思ったら。

——あの飛行機に乗っていたキャストはたまたま乗り合わせているだけ？

飯野　それは偶然と必然と両方。そこに運命がはたらくわけです。でもテロリストと老人、キンバリーとデビッドは知り合いかもしれない。

——なるほど。そういえば、キンバリーは山小屋に住んでいるんですよね。

とにかく楽しさ、おもしろさを優先しているシューティング式戦闘シーン。モンスターの動きには自信があるとのこと。期待したい

飯野氏お気に入りのスノーモービル。スピード感、操作性ともに良好のようだ。スノーモービルを使ったレースゲームが入るかもしれないとか…

オープニングでは山小屋にいた、しかしローラと同じ飛行機に搭乗していたことが判明したキンバリー。彼女も事故からの生存者ということだ

飯野　いや、住んでいるとはかぎらないし、飛行機に乗っていたかもしれない。

――オープニングにそんなシーンなかったですよ。

飯野　飛行機は大きいし、長いから。ファーストクラスに乗っている人だっているわけだし。テロリストにしたって2人だけじゃないかもしれない。

――じゃ、キンバリーが飛行機に乗ってた説って本当？

飯野　…本当。乗ってたよ。

――え、だまされた…。

飯野　あとですねぇ（笑）。もしかしたらサブゲームがあるかもしれない。スノーモービルレースとかね。あと、ビジュアルメモリ（PDA）を使うことにしました。あんがいおもしろいかと思って。

――ビジュアルメモリの利点ってその携帯性とかデータの受け渡しができることでしょ。これをうまく使うと。

飯野　うまく使うのは難しいから安っぽく使ってみようかなと。植物モンスター育ててみたり（笑）。『デジモン』みたいに。

――それが『D2』で敵として出てくるとか。

飯野　いや、それだけ、とかね。そんなこと考えてます。まだビジュアルメモリを使ってみようという段階。みんなが考えることを普通にやってみようと。なんだ育てるだけなの、普通だね。みたいな感じでOKかな。その昔携帯ゲームの企画考えて、商品になる手前までいったんだけど、その当時携帯ゲームが氾濫してたんでね、お蔵入り。だから携帯ゲームにノウハウがあるんですよ（笑）。なんかいいでしょ。冗談ぽくて。ワープらしくないし。

――それをゲームに反映させるかどうかはまだ未定？

飯野　反映させるのもさせないのも簡単だけど、反映させるとそっちがゲームのメインになってきちゃう。反映させると、たぶんおもしろいからね。そこがおもしろくなっちゃうと、逆に困る（笑）。ビジュアルメモリは開発もアセンブラで簡単だし、開発ソフトはセガから入手ズミだしね。

――ドリームキャストには通信機能も搭載されてますが。

飯野　チャットと伝言板はやってもいいかなと思ってます。ゲームの山小屋の中にコンピュータがあって、そこからチャットできたり、壁にかけてある伝言板を使ったりしてね。ただ、サーバーをどうするかとかね。細かいことも含めて決まりきってないんですよ。通信を使う『300万本RPG（仮称）』（機種未定）の練習にもなるし。ただそこで難しいのは『D2』が持っている孤独感とか世界観をどこまで壊しちゃうか分からないこと。伝言板にヒントも書かれちゃうと思うし。その判断は難しいですね。

――『D2』の発売って今年の冬ですよね。

飯野　わからないね（笑）。来年かもしれない。細かいところを気にしなきゃいいんだけどね。でも冬までには発売する。ディスクは2枚かな。でもなんとか5800円で発売したい。今のところ2枚組でもこの値段で発売したいです。あとは僕も開発に専念して、1日でも速く『D2』をプレイしてもらえるようにがんばります（笑）。

ちょっぴり悲しいお知らせ…

ここで、飯野氏よりちょっぴり悲しいお知らせ。**「5月22日に行われた『D2制作発表会』にて、参加者全員に配付する予定だった「D2プロモーションビデオ」が制作スケジュールの関係によりお渡しできませんでした。そこで、後日ビデオを送らせていただく予定になっていたんですが、遅れています。現在鋭意制作中で、7月中には制作を終了させたいと思っておりますので、もうしばらくお待ちください」**とのこと。発表会に行ってない人には関係ないが、それでは悲しすぎる。ならば、このビデオを編集部ではなんとか強奪して読者にプレゼントする予定。告知を楽しみに待っていてくれ！

INTERVIEW with 立石章三郎

SYOZABURO TATEISHI

■プロフィール：ワープCG開発部取締役。ワープ設立時のメンバーで、代表作『Dの食卓』においても全面的にCGを担当。ワープCG部を支える、縁の下の力持ちでもある。取材中も笑顔を絶やさないナイスガイ。

ワープの特徴ともいえる美しくハイセンスなCGを世に送りだすCG部の取締役でもあり、飯野氏の右腕として活躍している立石氏に登場してもらい、『Dの食卓2』で表現する世界、こだわりについて語ってもらった。

――立石さんの役割を教えて下さい。

立石　CGを作ってます（笑）。それ以外は、表面に出てこない部分の作業ですね。『D2』を作っていて、その中で自分が作ったCGの比率ってそんなにないと思います。

ただ、表面上は出てないんですけど、裏では全部関わっているんですよね。実際いろいろ話し合ったり、アドバイスして影響はあたえていると思うんで、そういう意味ではCG全般って言えるかもしれません。

――全体をチェックし、意思の統一を図っている？

立石　例えば飯野が走っていくわけじゃないですか、こっちだよ～って。先に先にどんどん行っちゃう。で、待ってよ～とかいいながらみんなついていくわけです。そうすると、中には脇道に行っちゃったり、休んだりしているヤツがいるんですよ。それを誘導してあげたり、ペースあげてっとか叱咤したり、そんな感じです（笑）。

――『D2』のローラは立石さんのイメージで作ったんですか。

立石　いや、そんなことはないですよ。もちろん、飯野もやってますし、僕も意見は言いますけど。意見を押しつけることはしませんね。口紅の色はもうちょっと赤くないほうがいいんじゃないとか、すごく気をつかいながらアドバイスしてます（笑）。

色とか雰囲気でしか指示しないんですよ。直す方にしてみれば、逆に難しいオーダーだと思うんですけど、自分も社長も具体的に言わないですね。イメージだけ。作ってる方はやりにくいんじゃないかな。服の色は赤じゃなくて青っていってあげればいいのかもしれないけど、赤じゃないんじゃない？　とか、ちょっと違うんじゃない？　としかいわないんですよ。

――凄く難しい（笑）。

立石　そこはもうよくいうあ・うんの呼吸みたいな感じで分かってもらえないと辛いかな。「きっとこうなるんだろうなぁ」って感じてくれないと。ただ、『Dの食卓』のときからいっしょに作っているメンバーが中心なんで、ちゃんと分かってくれるので安心してます。

――じゃあ立石さんの趣味が色濃く反映されているわけじゃないんですか。

立石　といいながら、飯野をふくめて趣味は似ているので、問題ないんです。そこが違っていたらワープにいないですよ（笑）。

――『D2』ではキャリアウーマン風のローラになっていますが、これはシナリオからのイメージなんですか。

立石　いえ、自然に出てきた感じがします。結構ローラさんとは長く仕事をしているんで、漫画家さんがいうところのキャラが1人歩きするってあるじゃないですか、そんな感じですよ。実際は内部であーだこーだいいながら作っているんですけど、落ちつくところに落ちつきましたね。

──今回のローラの設定年齢が高めですが…。

立石　自分たちが年くったから、単純にローラも年とったんじゃないですか（笑）。でも、いい感じの女性になりましたよね。デビュー時は大学生だったじゃないですか。で、ちょっと働きだして、男1人ぐらいにだまされて、そう簡単にはなびかないわよ、みたいな雰囲気を持つ女性（笑）。

──それは立石さんの好み？

立石　まぁ、個人的意見ではそうなんですよねぇ。

──ローラとのお付き合いも長いですよね。

立石　長いですね。変なことというと、自分の彼女より付き合い長いですからね。4年ぐらいかな。その間に、ローラは自分たちより年上になっちゃいましたからね。

こだわりのCG こだわりの雪山

──オープニングは公開されてますけど、どの部分を立石さんが担当しているんですか。

立石　実際の作業としては、雪山しか作ってないです。といっても非常に重要で、大きいところを任されているとは思うんですけど。最初にあれがバーンって出てきて、『D2』の世界にスッと入っていけるように、苦心しました。

このシーンは大事だよ、大事だよって言われてるんですけど、わりとサクサクッとできちゃったんですよね。行き着くまではいろいろ大変だったんですけど、曲作ったら30分でできたって感じなんですよ、ノリとしては。実はそんなに苦労を苦労と思ってないだけだと思うんですけどね。他の人が見たら「オイオイすごいやってたじゃん」って言われるかもしれないけど、僕の感覚としてはサクッと作った感じなんですよ。

──それを始める前の準備段階に時間をかけている？

立石　ニュージーランド、カナダに行ってるし、その前にフィンランド行ってる。アラスカにも行った。そういえば、アラスカ行ったときかな、ちょっと自分がやりたいネタの場所なんだよって飯野から聞いたのは。流氷を見ながら聞いた気がします。もう2年ぐらい前の話ですけど。

──そのころから極寒の地を舞台にしたゲームを作る構想はあったんですね。

立石　らしいですよ。自分としては漠然と、やるのかなぁとしか思わなかったんですけど。雪、白、いいねぇと感覚的に思ってました。生まれが南の方だったんで、雪がいっぱいあったらヘェーって感動しちゃう方なんですよ。だけど社員旅行であそこまで寒いとこに行くかとは思ってました（笑）。

──人生観変わったり？

立石　やっぱり少なからず影響はありますね。特に寒さ。刷り込まれました、DNAに（笑）。肌で寒さというか、それを通り越して痛いんですよ。もう、しゃれになんないぐらい寒い。でも、結局絵とか作品とかって、そういう経験とか、見えない部分がどれだけ深いかってところで差が出てくると思うんです。そう考えると、大変なことを経験していないといけないかな、とは思うんですよ。雪をあつかった作品を作るとき、お手軽に雪山のビデオを見てなぞればいいかっていうと違うような気がしますし。実際現場に行かないと。それが直球でグラフィックに現れているわけじゃないけど、それは画面からにじみでてきて、プレイヤーに伝わると思います。

ただ、リアルリアルっていってますけど、現実がリアルだとは限らないじゃないですか。じゃあカメラで撮影したり、実写でやればいいんじゃないのってなっちゃう。そうじゃない現実感ってあると思うんですよ。そういうところはいろいろ模索しながらやっていきたいです。

──オープニングのデキについては満足してます？

立石　いや、まだ直してます。飯野がうるさいし。多少カットが変わったり、シーンが増えたりするかもしれないですね。今は時間がなくてカットしちゃった部分もあるんで。

オープニングの雪山も時間があればもうちょっとやって作り込みたいなって当然思ってます。グラフィックをやってる人ってみんなそうだと思うんですけど、満足しないでしょ。やっぱりもっとやりたいなぁっていう想いは残しながら作業していると思う。

──完成したその瞬間瞬間は満足しているんですか。

立石　僕はどっちかっていうと達成感はあるんですけど、満足はしないですよ。どっかであきらめないといけないんで、それは時間だったり、まぁこんなもんかって妥協であったりする。でもこの「こんなもんでいいか」の設定をどこに置くかによって作品は違ってきますよね。同じ赤であってもそこに行き着くまでの過程があって、で結局この赤に行き着いたときにどれだけ考えたか。ぱっと見ちゃうと一緒のような気がしちゃうんですけど、ここにこだわっていきたいですね。

──オープニングで注目してほしいシーンはどこですか？

立石　トータルに見るとやっぱり雪山になっちゃうんですよ。自分がやったからっていうのは別にして。『D2』を見てくださいっていったらやっぱり雪山でしょうね。

──キャラクタの表情が豊かですよね。

立石　もちろん研究してますし、時間もかけてますからね。はずかしいものはお見せしたくないってみんな思ってるだろうし。この精神が大切ですよね。物を作るときにはどれだけ突き詰めてやれるかが重要だと考えてます。だからワープのCGには味がある。個性を削らない方向で作業してるのも大きいです。ただ逆にキツイのが難点ですかね（笑）。

──現在苦労しているのはどの部分ですか。

立石　やっぱり、新しいハードは大変ですよ。でも僕たち新ハードって好きなんで、飛びつくチャンスがあったら飛びついちゃうんですよね。M2とか（笑）。

今は技術的な問題が大きいですね。工夫しなきゃいけない部分がいっぱいあるんで苦労するわけですよ。ワープもセガさんも。いろいろ意見もいえるんでおもしろいんですけどね。

──発売は今年の冬を予定してますが…。

立石　旬なものにしたいんですよ。暖かい時期に雪山が舞台のゲームをプレイしても臨場感ないですよね。だから'98年冬に遊べるゲームにしたい。今年の冬に自分たちが遊びたいゲームナンバー1にはしたいです。とにかく、自分たちが遊びたくないゲームは絶対に出したくないですよね。そんなゲーム売れてもうれしくないし。自分たちが満足したゲームをお届けできるようがんばりますよ。

ワープをバンドに例えたとき立石氏に自分の担当は何か聞くと「ベースかなぁ」との答えが。ちなみに飯野氏は「ボーカルとバンドのマネージャー（笑）」

あの「たまごっち」も担当していたキャラデザイナー 黒柳陽子さんに直撃インタビュー！

黒柳陽子さん

株式会社qnep代表取締役。独特な感覚によるプランニング、独特な画風によるライティングのイラストレーターである。

見るほどに病みつきになる あいまいで深遠な世界観

――今回、キャラクタ設定や世界観を担当なさっているんですが、そもそも「TURB」の世界はどこから生まれたんですか？

黒柳　そこはかとなく…（笑）。もともとPCで『TURB』っていうアドベンチャーゲームを作ってたんです。そのとき考えついた世界で、なんとなく。

――なんとなくですか（笑）？

黒柳　ええ。クマとかウサギとか、自分の好きなものだけを集めて作った世界ですね。毎回何を作るにしてもそうなんですけど、自分の好きなものを出していこうっていうのがありまして。だから、自分と同じものが好きな人なら好きになれるのでは？　自分と同じものが好きな人の期待は裏切らないよっていう世界です。

――背景を見ると寿司やアイスクリームなどが地面に刺さっているんですが…。

黒柳　あの棒に刺さった寿司は、寿司の飴なんですよ。

――寿司の飴？

黒柳　寿司の飴ってのがありまして、寿司の形を飴で作っているんです。それがなんか好きで。

――世界観を作るにあたって、社内の人に理解してもらうのも大変だったのでは？

黒柳　そうですね。飲み込みが早い人や、私と感性が似ている人にはこの雰囲気をわかっていただける、楽しんでいただけると思うんですけど。そうでない方には説明しにくいですよね（笑）。

既成概念にとらわれない 不思議なポリゴン

――今回、一番苦労なさった点はどの部分でしょうか？

黒柳　実は難しかったことは1つしかないんですよ。それは、全ての仕事に共通しているんですけど、とにかく仕事を始めるのが難しいんですよ。仕事を始めてしまうと苦労することはないんですけど、とっかかりが悪いんです。

――始めてしまえばどんどん描けちゃうんですか？

黒柳　ええ、もう苦労なく。あ、でも交渉や説明では苦労してますよ。原画で作ったものを、CGで起こす人に理解してもらうのが大変で。最初の頃は特に大変で、嫌がられたりしていましたね。

――嫌がられるというと？

黒柳　シナリオ用の絵コンテって二次元じゃないですか。で、原画のままで立体にすると矛盾が出ることがあって、「ポリゴンでは実現出来ませんよ」って言われるんです。それ以外にも根本的な部分でいろいろありましたね。これは例なんですが「この建物にはどうやって入るんだ」とか、「重力に反した動きは作れません」とか、常識を逸脱した部分ではかなり…。でも私的には、地球とは違うからいいと思っているんですよ。とにかく意表をついたことがやりたかったわけなんで。

――そうやって苦労されてポリゴンキャラになったわけですが、実際、自分のキャラがポリゴンになってどう思いましたか？

黒柳　最初見たときはもうビックリして泣きそうになりました。あ、うれしくてですよ（笑）。

――原画は白黒ですが、ポリゴンキャラの色とかは自分で指定されたんですか？

⬆キュートでなにやら怪しいキャラが本作の魅力のひとつでもある

黒柳さんとたまごっち

黒柳さんの名を一躍有名にしたのが「たまごっち」。今更ゲームの説明は必要ないだろう。「たまごっち」キャラたちの、あのキュートで不思議なテイストは本作でも健在だぞ。しかも本作では世界観やセリフ回しまで、黒柳さんが全面監修しているのだ。

➡「たまごっち」と違い、本作は人間型が主流だ

せんごくたあぶ

戦国TURB

ドリームキャストゲーム第1弾として注目を集める『戦国TURB』。今回は、キャラクタデザインと世界観を作られた黒柳陽子さんにお話を伺ったぞ。

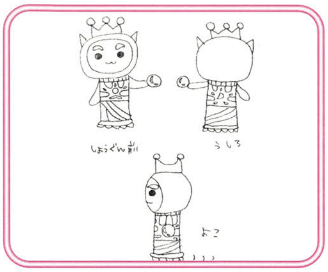
発売日	今冬	CD枚数	未定
発売元	NECホームエレクトロニクス	複数プレイ	1人用
開発元	NECホームエレクトロニクス	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アクションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	50％（7月3日現在）

©NEC Home Electronics／qnep
©MASAO MASUTANI＆YOKO KUROYANAGI

黒柳　すごくだいたいの指定なんですが。後は都合のいいようにやってとCGの方に頼んでいます。ポリゴンなんで、原画の方もはしょって描いてますけどね。

——床とか背景とか、画面で見てたら普通に見えますが、よく見ると派手ですよね。

黒柳　ビビットな感じですよね。ポリゴンにすると柔らかく見えるんですが。こういうテクスチャは指示だけ出したんですよ。例えば、草原だったら絨毯とか包み紙みたいな感じを意識してもらいました。地面のテクスチャも毎マップ違うんですよ。



⇧ねこ将軍。確かに不気味にうごめくものが足元に…

「両目がみんな同じものと思うなよ」

——主人公のじのちゃんは、わりと残酷な性格とのことですが？

黒柳　動物的っていうか、子供なんですよ。ねこ兵が妖精を食べてたら、これは食べ物なんだなって自分も食べちゃうような。そういう素朴な残酷さですね。

——じのちゃんの年齢は？

黒柳　実は年齢的にはかなりいってまして28とか30とか…。

——ええ!?

黒柳　なんでかっていうと、じのちゃんは自分をイメージしたキャラクタなんですよ。それで、自分が子供に近い残酷さやまぬけさを持っているように感じるんで、そういう性格なんです。好き勝手やってるけど、上手くいかないとか。あと、子供に近いものとして、ねこも好きなんですよ。ねこは勝手な部分と本能に従っている部分があったり、知らないふりとかもするじゃないですか。そういう、体裁を繕っているようで繕えてないみたいな部分もいいですね。

——ゲーム中のねこ兵士もそんな感じなんですか？

黒柳　そうですね。アイテムに士気を回復する「お酒」ってのがあるんですが、やる気がなくなったらお酒を飲ませてよ、みたいな。

——じのちゃんって目の色が違いますよね。あれは何故です？

黒柳　「両目は同じものと思うなよ」「目は2つで1セットじゃなくて、1個で1セットなんだ」みたいな思いがあって、私自身、コンタクトで両目の色を変えているんですよ。体つきもフツーじゃないキャラも多いですよ。ねこ将軍の足なんかそうですね。

——…？　何かいっぱいついているみたいなんですが？

黒柳　そうなんですよ。足なのか触手なのか車輪なのか、ゲーム上の謎でもあるんですけど。そういうわけで、外見とかみんな同じに思うなよっていうのがあるんですよ。じのちゃんもよく見ると常識的にありえない部分がありますし。

——でもグラフィック的に可愛いですよね。

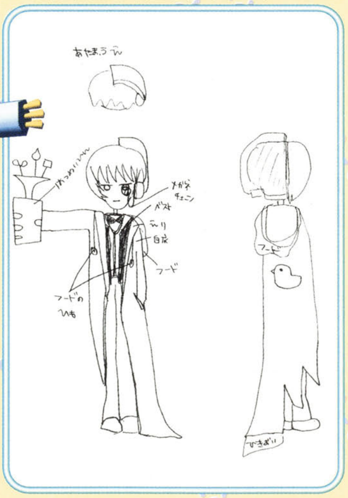
黒柳　そうですね。妖精を捕まえたあと、ビンに入れておくんですが、放っておけば腐っちゃうんですよ。そういう部分も、あくまで可愛い感じで表現してます。

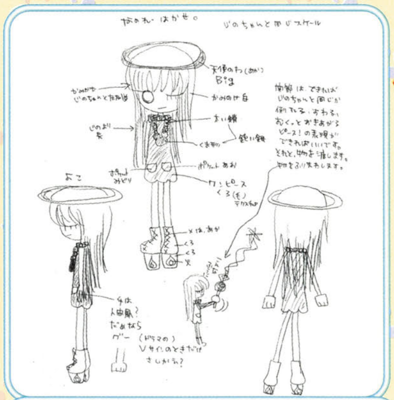
⇧じのちゃん。細かいアクセサリー系も全て黒柳さんのデザイン

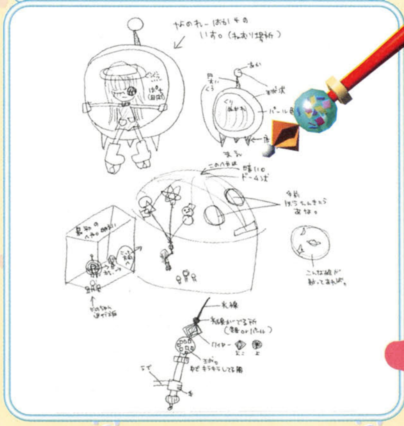
新登場の羊博士&なのれー博士

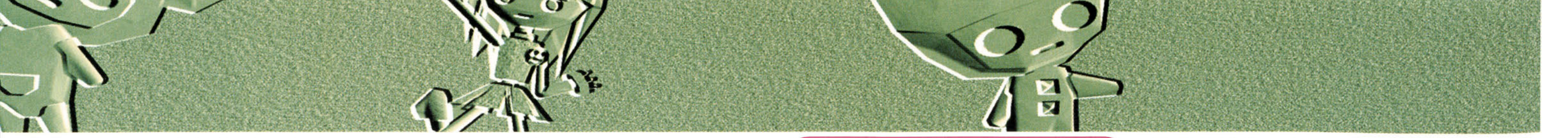
今回初公開となるの羊博士となのれー博士。なのれー博士は「たまごっち」時代の黒柳さんのペンネームを名前にしているだけあって、外見、内面ともに黒柳さんに酷似しているとのこと。なのれー博士は、昔は研究冒険家だった人物だが、いじめられたり勝手に傷ついたりで、すっかり壊れちゃった人という設定である。

ちなみに、羊博士の方は、黒柳さんと共に「TURB」世界を作った増谷さんがモデル。これまた外見、内面ともにそのまんまとのこと。2人の博士ともに、ストーリー上で重要な役割を果たすらしいぞ。









——可愛く腐るというと？

黒柳　ビンに入れたままで、ちょっと気が付いたらゲル状のものになっていたり（笑）。

——ちなみに、自分が一番好きなキャラクタというと？

黒柳　やっぱり自分ですね。

——というとじのちゃん？

黒柳　いえ、じのちゃんよりも自分に近いキャラクタがいまして、Nano-ray博士って言うんです。CGの方が気を使ってくれて、アクセサリーとか、私のしているものとそっくりなんですよ。

シンプルな線１本が想像力を膨らませる

——今回こうして原画が公開されているんですが、自分自身の画風についてはどう思いますか？

黒柳　わりと絵を描き始めてから年月がたってるんですよ。画風も変遷を重ねているんです。それで、最近なんですが、画風がわりと決まってきた感じなんですよ。それと、昔から言われていることなんですが、誰にでも描けそうで描けない絵っていわれるんです。マネしてみると分かると思うんですけど、描けないらしいです。

——独特のタッチですよね。

黒柳　あ、でも自分にも自分の絵が描けないんですよ。同じキャラクタは描けるんですけど、このキャラクタのこの動作ってのは、もう二度と描けなかったりとか。この怒りの表情はこのときでないと描けないとかありますね。

——原画では無表情な感じがするんですが…。

黒柳　どのキャラクタも目を丸くしてますよね。けど完全な丸じゃないじゃないですか。そういうので表情がすっごく出ると思うんですよ。で、口も線なんですが、ちょっと先を曲げたり、線を弱くすることで、表情が出ると思うんですよね。ある程度、見る人のイマジネーションを利用した方がいいと思いますし。シンプルな線で表情を表すことで、見る人がそれぞれ一番都合のいいように見てくれるっていう。

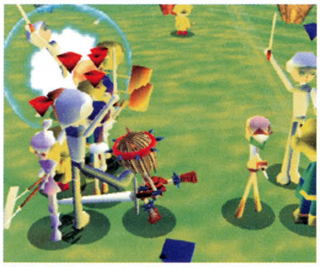
——こういうタッチは何を使われて描かれているんですか？

黒柳　マジックとかマーカーペンとかグラフィックペンで。

——それは表情が出し易いからですか？

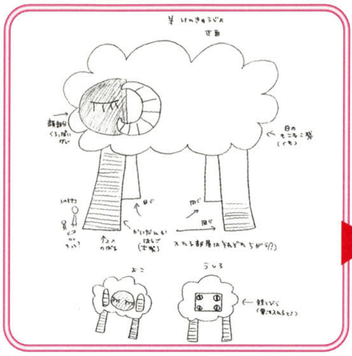
黒柳　まあ描き易いからですね。あ、でも筆は選ばないですよ。鉛筆があれば鉛筆で描きますし、マーカーでもいいですし。何を使っても自分の好きな絵が描けるっていう。先がボソボソしているペン以外ならなんでもいけますよ。最近ではもっぱら筆ペンですけど。

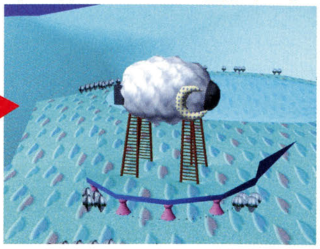
——筆ペンですか？



⇧乱戦シーン。背景から両軍の兵士まで、全て黒柳さんの作品なのだ

⇨インタビュー中の黒柳さん。ちなみに左が羊博士のモデルとなった、プロデューサーの増谷さん





⇦⇩羊博士の家の原画＆実際のCG。黒柳さんの原画がそのままゲーム中に現れている。CGの方たちは苦労したとのことであるが、見事に原画のテイストが生きている

黒柳　ええ、このロゴも私が筆ペンで描いたんですよ。

——では、ペンはわりと市販の普通に売ってるものばかりなんですね。

黒柳　私の好きなマンガ家に蛭子能収さんていう人がいるんですけど、蛭子さんにマンガをどうやって描いているか聞く機会があったんですよ。それで蛭子さんの話だと、普通の上質紙みたいなものに、フェルトペンとかで描いてるそうなんですよ。それでいいんだって蛭子さんもおっしゃってたので、ああそうなんだって思いまして。実際それで描いてみたら、けっこう普通に売っているペンとかって使い易いですよ。

——彩色はどうしてます？

黒柳　昔は水彩画が好きだったんですけど、最近はコンピューターですね。コンピューターならアンドゥでやり直しがききますが、直接描くのはやり直しがないんで、色を塗るのが怖くなったっていう。まあ、塗ってしまえばすごく自分で気に入っちゃうんですけどね。

「死ぬのは怖いですか？」に秘められたもの

——セリフ回しも黒柳さんが？

黒柳　はい。そのへんはかなり。気をつけた点としては、よく老人キャラが「わしは～なのじゃ」っていうのがあるじゃないですか。で、老人ってそんなこと言わないじゃないですか。で、そういう風にかっこ悪いと思うことは極力省いています。「武器は装備しなけりゃ使えないぞ」とか「この世界は～なのだ」とか言われてもやりにくいですし。まあ、今では逆にギャグとして使われているセリフですけど。

——それにしても、「死ぬのは怖いですか」とか、すごいセリフが多いですよね。

黒柳　あ、これはまねっこなんです。「スネークマンショー」の。聞く人が聞けば分かると思うんですが…。私はわりとそういうところから影響を受けているんですよ。例えばモンティ・パイソンとか。イギリス的でシニカルなバカバカしいお笑いっていいじゃないですか。ぜんぜん可愛くないうさぎの人形を振り回して、「うさぎにやられる～」とか叫んだりして。そういうところから、自分が好きなものをちょっとずつ入れてますね。私はホームページで日記をやっているんですけど、そういうのを使っている日記のフレーズとかで、元ネタをあててくる人がいるんですよ。さすがに世界は広いな～とかって思いました（笑）。

——ホームページにはどういった年齢層の方がアクセスを？

黒柳　下は小学生から、上は50代のおじさんまで、ほんとにいろんな人からメールを頂いています。

——では、ゲームの対象年齢も、小学生から年配の方まで？

黒柳　それぞれの世代で楽しみ方があると思うんですよ。シャレがわからなくても単純に「やっつけろー」みたいな部分を楽しんでいただいて。分かる人には、また別の楽しさがあるという。

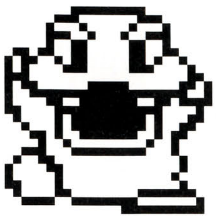
——最後にメッセージを。

黒柳　だまってついてこい!!　っていうか、みなさん見捨てないでついてきて下さい（笑）。

無限の可能性を秘めたビジュアルメモリ その専用ソフト

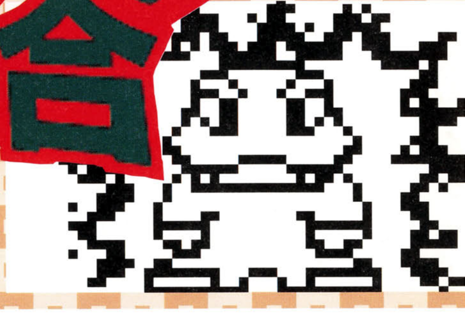
第1弾!!

あつめてゴジラ 怪獣大集合



新しい夢を与えてくれるビジュアルメモリ。その第1弾ゲームが登場だ。気になるゲーム内容と開発者のインタビューをお届けする。

発売日	7月11日（劇場にて先行発売）
発売元	セガ
開発元	ゼネラル・エンタテイメント
価格（税別）	2500円
ジャンル	育成対戦
現在の開発状況	100％

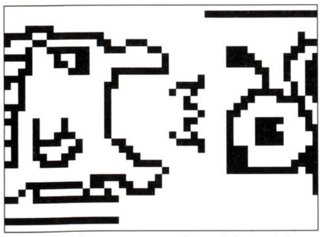


液晶ゲームとみくびるな！　数々のシステム満載で 新しい遊びのかたちを示す!!

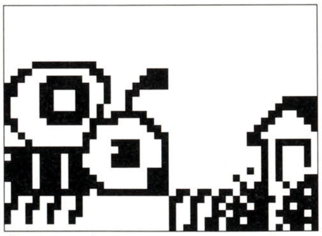
ビジュアルメモリは、ドリームキャストの専用PDA（携帯情報端末）である。単なるバックアップメモリとしてだけではなく、携帯ゲームとして単体で遊ぶ、ドリームキャストと連動させるなど、様々な可能性を秘めている。その第1弾がハードに先駆けて発売される『あつめてゴジラ〜怪獣大集合』である。単体で遊べるのはもちろん、ドリームキャストに接続して使用することもできるぞ。

東宝怪獣が30体以上も集合!!

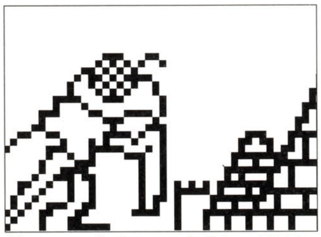
ゲームの目的は著名な東宝怪獣を育てていくこと。またビジュアルメモリ同士を接続することで、友達の育てた怪獣と対戦させることもできる。登場する怪獣は東宝「ゴジラ」シリーズに登場した怪獣はもちろん、東宝特撮映画に登場した怪獣も網羅している。その数は30体以上にものぼる。



⬆シンプルながら、熱い対戦が楽しめるゲームとなっているのだ！

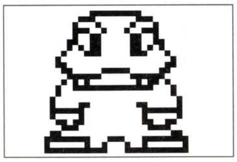


⬆基本は育成。いろいろな怪獣をドンドン育てていこう

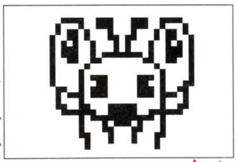


⬆これは「ゴジラの息子」に登場したカマキラス。またマイナーな…

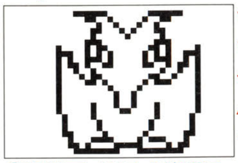
ゴジラ



モスラ



ラドン



⬆怪獣王ゴジラを筆頭に、東宝ゴジラシリーズに登場した怪獣はもちろん、東宝怪獣が勢ぞろいするのだ！

7月11日 「GODZILLA」公開にあわせ 全国東宝系約400の劇場で 先行発売!!

©SEGA／TOHO

手軽に遊べて奥も深い、このゲーム
その内容を徹底検証する!!

ゲームは怪獣を育てることだが極力単純に、そして分かりやすいシステムを構築している。また、対戦に重点を置いており、他の液晶ゲームにはない緊迫感のあるゲームとなっている。ここでは、携帯ゲーム『あつめてゴジラ』のシステムを詳しく解説していこう。

成長 卵から生まれて寿命で消滅するまで 怪獣の成長プロセスは4段階

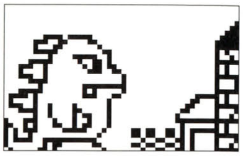
ゲームを始めると、まず画面には卵が現れる。その卵からベビー怪獣が誕生、その後リトル怪獣、ジュニア怪獣と成長していく。この3段階はオリジナル怪獣で、それぞれベビラ、リトラ、ツノラなどの名前がつけられている。そして最終段階として、モスラやラドンなど、著名な東宝怪獣に成長するのだ。どんな東宝怪獣に成長するかは、それまでの育て方で決まってくるぞ。また怪獣には寿命があり、一定期間が過ぎると、その怪獣は消滅してしまう。

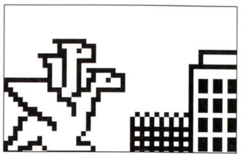
怪獣の一生

卵から誕生
▼
ベビー怪獣
▼
リトル怪獣
▼
ジュニア怪獣
▼
成長体（東宝怪獣）
▼
寿命で消滅

牧場 4つの牧場から好きなところを選んで 成長体になるまで大事に育てよう

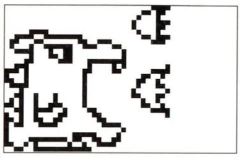
卵からベビーが生まれたら、まずは育てる牧場を決定する。牧場には「フツウノ」「ヤサシイ」「スパルタ」「アヤシイ」の4つがあり、好きな牧場を選ぶことができるぞ。また成長の過程で、育てる牧場を変更することもできる。どんな怪獣に育っていくかは、どの牧場で、どれくらいの期間育てたかが重要になってくるのだ。

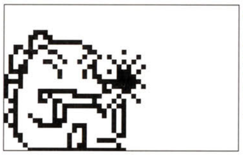

➡4種類ある牧場で怪獣を育てていくのだ


➡牧場はいつでも好きなときに変更もできる

撃墜 ミサイルを上手に撃ち落として パワーをためて強い怪獣を目指せ

この「ゲキツイゲーム」は、怪獣に向かって上段、中段、下段のいずれかに飛んでくる地球防衛軍のミサイルを予測し、撃ち落としていくもの。3回の攻撃のうち、2回ミサイルを撃ち落とせば怪獣の勝ちとなる。このゲームで勝利すれば怪獣はパワーアップ、どんどん強くなっていく。当然、対戦でも有利になってくるぞ。


➡ミサイルが飛んでくる位置を予測して撃墜だ


➡ゲームで負けても死んじゃうことはないよ

新たなエンターテイメントを提唱する
開発元に直撃インタビュー!!

ビジュアルメモリの可能性の一端を開いた『あつめてゴジラ』。友達との対戦に重点を置き、負ければ怪獣は消滅というスリリングな展開。シンプルながら熱中してしまうこのゲーム、その開発元であるゼネラル・エンタテインメントに直撃インタビューを敢行！

ゼネラル・エンタテイメント プロダクトマネージメント 塚本昌信氏

ゼネラル・エンタテイメント 企画部 原誠氏

――ビジュアルメモリ専用ゲームとして開発がスタートした経緯というのは？

塚本 セガさんの方から、ドリームキャストについてのお話を頂いた際に、PDAがコントローラーに付くという話を伺いました。それで思ったのが、液晶ゲームとしての可能性です。液晶ゲームってたまごっちやポケットピカチュウに代表されるように、子供たちにすごい勢いで普及しているじゃないですか。それでドリームキャストと一緒じゃなくて、ビジュアルメモリを先に世に送りだすことによって、子供たちにドリームキャストを認識してもらうことができるんじゃないか、という提案を我々の方からさせて頂きました。それでご了解してもらい、一緒に開発させて頂くことになりました。

――ターゲットとするユーザーは低めとお考えですか？

塚本 そうですね、いろんなとらえかたができると思うんですよ。『あつめてゴジラ』は可愛いキャラになっていますし、ゲーム性も対戦重視なので、子供達にもウケる要素があると思います。怪獣もいっぱい登場しますので、ゴジラファンの方も納得して頂けると思います。そういう訳で、いろいろな方に遊んで頂ければなと思います。

ゴジラとドリームキャスト 圧倒的なスケール感を表現

――ゲームのキャラにゴジラを選んだ理由は？

塚本 ドリームキャストのお話を聞いたとき、ちょうどハリウッド版「GODZILLA」の公開が迫っていたんです。この映画は内容はもちろん、製作費や上映回数など史上最大ということで、圧倒的なスケールを持っています。ドリームキャストも今までのゲーム機にはない、圧倒的なスケールを感じさせてくれる。そのスケール感を表現するには、ゴジラと絡めれば効果的じゃないかと感じたんです。

――劇場での先行発売ということですが、一般発売の方は？

塚本 一般のお店では７月30日発売になりますが、どちらも一緒ですよ、色も。

――映画公開に発売を合わせられたのは？

塚本 ゴジラファンの方に買って頂きたいというのもあります。あとはハリウッド版「GODZILLA」のスケール感を味わった後に、ドリームキャストの世界観の大きさを味わってほしいな、ということもありますから。

怪獣の魅力はもちろん 育成物としても遊びやすく

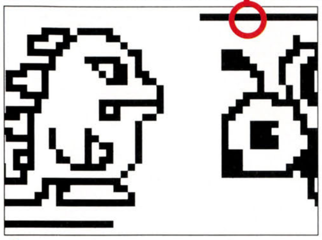
――ゲームを開発するにあたっ

対戦 勝てば天国、負ければ地獄 よりスリリングな対戦システム

この『あつめてゴジラ』の最大の楽しみは、ビジュアルメモリ同士をつないで、友達の育てた怪獣と対戦ができることだろう。

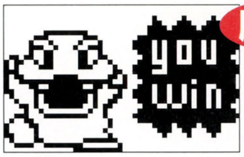
対戦は成長体になった怪獣同士で行われる。対戦が始まると交互に攻撃を繰り返していく。攻撃方法も怪獣によって異なり、攻撃が効かない場合や、会心の一撃などもあるぞ。怪獣はパワーメーターを持っており、攻撃を受けると減っていく。そしてパワーメーターが先になくなった怪獣が負け。そして負けた怪獣は消滅してしまうというシビアな展開なのだ。

パワーメーター


⬆ゴジラの下、モスラの上にあるのが、その怪獣のパワーメーターだ

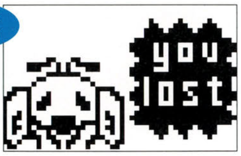
⬅お互いに特徴的な攻撃方法で戦っていくぞ

勝利

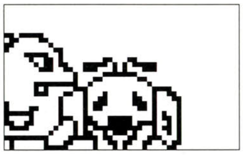


⬅全身で勝利を喜んでいるゴジラ

敗北

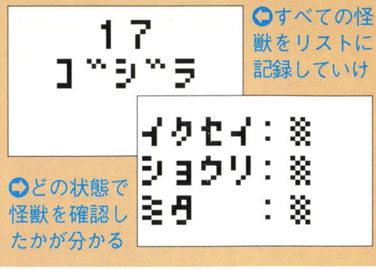


⬅敗北は消滅を意味する。南無…


⬅負けないように撃墜ゲームでパワーを溜めろ

怪獣リストを完成させよう

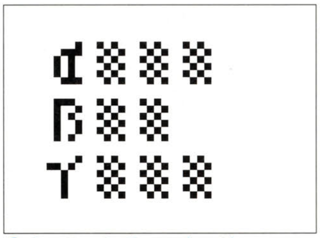
このゲームの目的の1つは、怪獣リストを完成させることだ。リストには、どの怪獣を育てたか、どの怪獣に勝利したか、どの怪獣を見たことがあるかが記録され、確認することができる。頑張って全30体以上の怪獣を見つけよう！

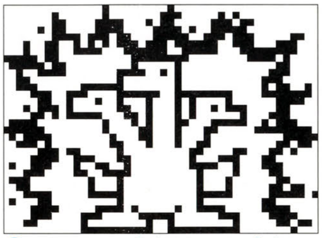


⬅すべての怪獣をリストに記録していけ
➡どの状態で怪獣を確認したかが分かる

新たな怪獣に突然変異

対戦に勝った怪獣は突然変異を起こし、別の怪獣に変化する。つまり、対戦で勝ち続けていけば、どんどん別の怪獣を見ることができるというわけだ。また対戦に勝った場合、怪獣の寿命も伸び続けていくぞ。なぜ怪獣が突然変異を起こすのか？　それは、怪獣が固有に持っているＤＮＡが重要な要素になっているらしいのだが…。


⬆成長体の怪獣が固有に持っているＤＮＡが突然変異に関係する？


⬆ちなみに、ゴジラとメカゴジラは突然変異によってのみ現れるぞ

て苦労された部分は？

原　ビジュアルメモリは、液晶部分が非常に広くなっていまして、怪獣の魅力をきちんと表現するには、どうすればいいかなと。表現力が上がっていますからね。個性的な怪獣の動きや攻撃など、どうすればビジュアルメモリでいちばん魅力的に表現できるのか。そこが最初に苦労したところですね。実際の作業としては、非常に作りやすい環境でしたね。

――怪獣の選定は、どういうかたちで決まったのですか？

塚本　とりあえず、主要な怪獣は揃えたいということで。選定というよりは、東宝さんの特撮シリーズに登場した怪獣は、ほとんど入っている形になっています。コンセプトとしては「全部入れよう、全部出そう」と（笑）。好きなスタッフたちで作っていますので、みんなで怪獣名を挙げて、後は資料を見ながら。

――特に、これは外せなかったという怪獣はありますか？

原　私がミニラに似ているという声がありまして（笑）。ミニラに一番思い入れがあるんです。

塚本　思い入れというよりは、とにかく東宝さんの怪獣を全部出しきろうというコンセプトがありますから。それが一番ユーザーの方に喜んで頂けると思いますので。

――ゲームの基本的な柱となるのは対戦ですよね？

塚本　1つの大きな柱には変わりないんですが、牧場で怪獣を育てるというように、育成の部分にも特に気を使っています。普通のサラリーマンの方など、あまり時間が取れないというのが正直なところだと思います。そこで、忙しい人は牧場に預けておくだけで、ある怪獣には成長するように。プラス牧場での工夫で、いろいろな怪獣に成長するようにしています。

原　育成部分に関しても、既存の携帯液晶ゲームとは違って、どういうようにシェイプアップして、かつより良いゲーム性を出せるのかを検討しました。育成部分も、かなりのものだと思っています。

ドリームキャストとの連動の可能性も…？

――怪獣ごとに強さに差はありますか？

塚本　基本的にはありません。育成中の撃墜ゲームでの結果でパワーの差は出てきますが。

――ビジュアルメモリとしての機能はどうですか？

塚本　ドリームキャストに接続した場合、当然ながらバックアップメモリとして機能します。あとは連動もします…これくらいしか今の段階では…。リストを集めておけば、きっといいことが（笑）。

ビジュアルメモリ自体、いろいろな可能性を秘めていると思っています。それを見据えて我々は今後も、いろいろなゲームを作っていきたいな、と考えています。

⬅実際にビジュアルメモリを使用してゲームの説明をしてくれた両氏。これからの展開にも期待したい

Q

『スターオーシャン セカンドストーリー』でボスに勝つことができない。

Q

『私立ジャスティス学園』でバツのカッコイイ連続技を教えて。

Q

『ラングリッサーV』の隠しアイテムや敵の出現場所を知りたい。

A 「攻略大技林」ならすべてわかる。

1冊でいろんな機種のいろんなゲームを、見やすいマップや完全チャート、データを大量に盛り込んで攻略する

攻略大技林（だいぎりん）

8月情報号

7月31日ごろ発売 790円（予価）

発行所：徳間書店／インターメディア・カンパニー

興味津津 Game研究所

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

今回、当研究所で扱うのは、RPGやシミュレーションなど、じっくりとプレイするものばかり。W杯が終わっても、寝不足は続きそう。

■日本代表チームの監督になろう！……P97
■アナザー・メモリーズ ………………P100
■コード・アール ……………………P104
■探偵神宮寺三郎　夢の終わりに……P106

世界制覇のための8つのポイント

日本代表チームの監督になろう！
～世界初、サッカーRPG～

発売日	発売中(6月25日)
発売元	セガ／エニックス
開発元	セガ／エニックス
価格(税別)	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	435・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

監督業はいかに難しいものであるかを教えてくれたW杯。「成績不振で更迭されるなんてイヤだ！」という人のために、8つのポイントを解説。

攻略ポイント1
名監督に会いにいこう

日本の民家にいる、元日本代表監督のカクタ氏。6月4週に氏を訪ねると、監督に必要な“心得”というものを授けてくれる。この心得とは、それに関する行動をしたときに、より効果が高くなるというありがたいもの。たとえば、スカウトの心得は逸材探索時に発見率がアップし、技術の心得は技術投資時に上昇率がアップするといった具合だ。

いつ彼を訪ねれば、どういう心得を授けてくれるかを下の表にまとめているので活用されたし。ただし、習得できるのは最大で3つまで。入れ替えは可能なので、その時点で一番力を入れたい項目を優先しよう。

⬆主人公が代表選手であった頃の監督であり、代表監督の先輩でもある

年	習得特技
1・10・19年目	スカウトの心得
2・11・20年目	技術の心得
3・12・29年目	人気の心得
4・13・30年目	個人技の心得
5・14・31年目	連係の心得
6・15・32年目	コーチの心得
7・16・33年目	交渉の心得
8・17・34年目	値切りの心得
9・18・35年目	ギャンブルの心得

海外の名監督

主人公に先人の知恵を与えてくれる元名監督は海外にもいる。フランスのドリオラ氏とアルゼンチンのサントス氏は、通常では身につかない個人技を授けてくれる貴重な存在。ただし、会うだけで授けてくれるというわけではなく、主人公のレベルが条件になる。

⬆サントス氏は“ドライブシュート”など4つの技を授けてくれる

攻略ポイント2
名選手を仲間にせよ

序盤にチームを強くするには、能力の高い“名選手”の存在が絶対に必要。最大で3人まで仲間にできるので、世界各国にいる名選手を積極的に連れてこよう。ただし、仲間にするためには主人公のレベルが条件になる。その条件や場所、出現時の状態などを下の表にまとめているので、これを参考にしっかりと補強を行おう。また、これ以外にも、その国の監督に就任しなければ仲間にできない名選手も存在する。たとえば、W杯で日本が戦ったあの国とか…。

⬆監督レベル21で仲間になるトゥルスリエ。彼がいれば守備は安心だ

必要監督レベル	名前	ポジション	年齢	レベル	場所
1	ンウォス	FW	22歳	18	日本(ショップ)
	ホイットロック	MF	23歳	20	アメリカ(酒場)
	グリフィス	MF	28歳	20	オーストラリア(財団)
6	チャン	DF	24歳	20	日本(合宿所)
	カルハライー	DF	26歳	20	モロッコ(財団)
	セルバンテス	GK	29歳	27	スペイン(財団)
11	ソン	DF	29歳	24	韓国(協会)
	グローヴロット	FW	29歳	29	フランス(協会)
	サンチグリ	MF	23歳	28	スペイン(協会)
16	サッコ	GK	30歳	29	アルゼンチン(スタジアム)
	エッカート	MF	30歳	29	ドイツ(ショップ)
21	ボテッキア	MF	26歳	30	イタリア(協会)
	トゥルスリエ	DF	27歳	30	フランス(酒場)

©JFA　©SEGA／RYUTARO　KANNO／ENIX

攻略ポイント3
評価条件をしっかりとクリアする

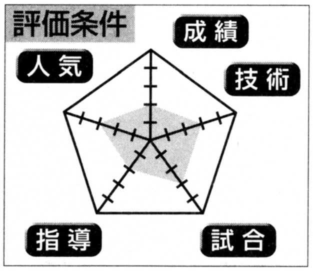
年初に提示される評価条件。代表監督である主人公の当面の目標はこれをクリアすることになる。逆にこれができなければ、解雇という悲しい現実が待っているだけだ。

国は監督に対して、成績・技術・試合・指導・人気といった5つの項目で、それぞれこれぐらいはやってほしい（5段階）という条件を提示する。それが五角形のグラフで表されるわけだが、どれだけの結果を残せば、グラフの幅がどうなるのかを表にしてみた。

国としても、序盤のうちはそんなに無理な要求はしてこないので、下の表を参考にしながら1年間のスケジュールを組んでいこう。

⇦特別条件がある場合は、これを最優先にしよう。そうしないとほぼクビ

段階	成績（勝利数）	技術（アップ数）	試合（数）	指導（経験値取得）	人気（アップ数）
1	1〜2	10〜29	4〜5	100〜199	10〜29
2	3〜4	30〜49	6〜7	200〜299	30〜49
3	5〜6	50〜69	8〜9	300〜399	50〜69
4	7〜8	70〜89	10〜11	400〜499	70〜89
5	9以上	90以上	12以上	500以上	90以上



クリアするには

評価条件が左の図のような場合、具体的にどれだけの結果を残せばいいのだろうか。まず成績はメモリが2段階なので、最低3勝は必要。技術と人気（3段階）は上昇数値が50以上で、試合数（3段階）は8必要。指導（2段階）は、年間取得経験値の選手平均が200以上必要となる。

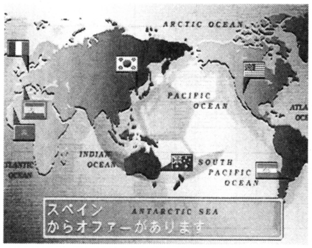
投資はどう行う？

財団での投資は非常に重要な行動である。しかし、序盤のうちはそれほど資金の余裕もないので、大きな投資はできない。投資を効率よく行う方法はないものか。

ということで、同じ30000Gを投資するのに、1回で行うのと、6000Gずつ5回に分けて行うのではどちらが上昇値が高いのかを試してみた。すると、数回に分けたほうが多少上昇値が高いという結果。しかし、効率という面を考えると疑問が残る。時間の経過というものもあるし、何より投資は年の最初に行うべきもの。投資を数回に分けるとしても、それほど細かくするべきではないだろう。

他国からのオファー

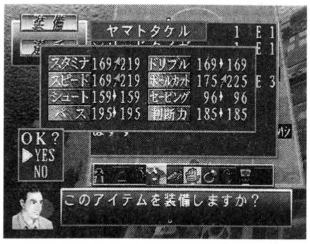
それぞれの国にはオファー条件が設定されていて、それを満たせばオファーが来ることも。その条件となるのが、主人公の名声や監督レベル、信頼度、これまでの実績などである。ちなみに、モロッコの条件は名声1以上、監督レベル2以上、信頼度1以上と破格の低さ。まさに最後の拠り所といったところ。



⇧これだけの国からオファーが来るには、かなりの努力と実績が必要になる

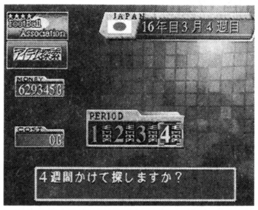
攻略ポイント4
伝説のアイテムをGETせよ

監督や選手にはアイテムを装備させられるが、今回"伝説のアイテム"の存在が判明。下に挙げた4つのアイテムはすべて名選手専用だが、その効果はすこぶる高く、ぜひとも手に入れたいものばかり。しかし、それらのアイテムはショップで売っているものではなく、協会のスカウトマンに行わせる「アイテム探索」でしか得ることはできないのだ。



⇧スタミナ・スピード・ボールカットが50ずつアップするヤマトタケル

でんこうせっか（シューズ）
ヤマトタケル（ユニフォーム）
グラブオブゼウス（グローブ）
きせきのミサンガ（アクセサリ）



⇦協会レベルを3にするとアイテム探索が可能に

攻略ポイント5
ボーナスで懐をあたためよう

ゲーム内での収入源は契約金と試合による勝利ボーナス＆賞金のみ。契約金は10年以上も進めていればかなりの額になってくるが、序盤ではそれほどのものではない。ここはぜひとも各大会でいい成績を収めて、資金面に余裕をもたせたい。

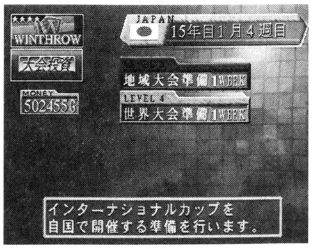
下に序盤の日本で参加できる各大会のボーナス表を掲載。せめてアジアの大会では勝っておきたいところ。

⇧勝つことが、さらに強くなるための要素。アジアの盟主となれ！

大会名	優勝ボーナス	準優勝ボーナス	勝利ボーナス
インターナショナルカップ	70000G	30000G	決勝2000G 予選1500G
アジアオセアニアカップ	30000G	15000G	1500G
アジアチャンピオンシップ	25000G	10000G	1500G
ウィナーズカップ	90000G	50000G	2000G
ウィンスローカップ	5000G	2500G	1500G
招待大会（インビテーションマッチ）	5000G	なし	1500G

自国誘致は有利か

施設レベルを上げていくと、自国でも各大会の開催が可能になるが、大会誘致は積極的に行いたい。なぜなら、ホーム戦は選手たちの調子もいいことが多く、それが好結果につながるからだ。また、観客数による経験値アップを考えれば、自国のスタジアムが大きくなるほど、それだけ成長幅も高くなるということ。



⇧どんどん財団で大会投資をして、自国で大会を開催しよう

攻略ポイント6

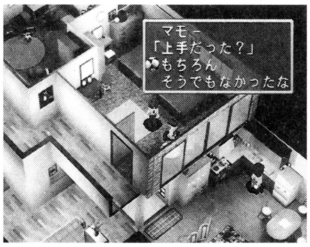
息子の成長は主人公しだい!?

主人公には息子が一人いるが、彼は時間の経過とともに成長して、15年目には代表チームに参加することになる。扱い的には、一般選手ではなく、名選手と同様の仲間という形。

息子のポジションがどこになるかは主人公のタイプで決まる。理論家ならばGKかDF、情熱家ならDFかMF、そして楽天家ならMFかFWとなる。そして7年目の息子イベントで、さらにどちらにするかの選択肢があり、これによって登場したときのポジションが決まるのだ。ちなみに、その後の9、11、13年目の息子イベントでも選択肢は出るが、これによる能力の変化はない。

⬆スタート当初に決定する息子の名前。親子鷹で世界制覇をめざす

⬇ポジション以外の変更はないが、息子の質問にはちゃんと答えてあげよう



息子を鍛えろ!

15年目で登場する息子だが、レベルは10と低く、能力が傑出しているわけでもない。また、仲間扱いなので、これまで育てた誰かを削らなくてはならないのが痛い。しかし、そこはやはり親の情。成長率はいいので、合宿所で集中特訓を行うなどして鍛え上げよう。

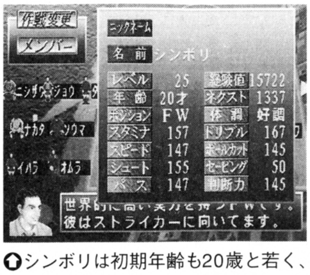
⬆この時点では泣きたくなるレベルの低さ。しかし、父としては…

攻略ポイント7

オススメ選手と㊙選手獲得法

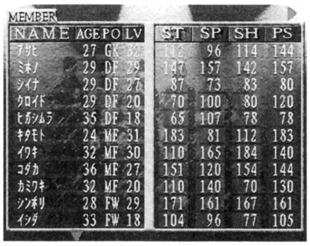
ゲーム中に登場する、実名の日本代表選手たちの能力は高い。しかし、架空選手の中にだって現代表にひけをとらない能力の持ち主が存在する。FWのシンボリやMFのコダカ、DFのミホノ、GKのアサヒなどがそうである。こういった選手は必ずやチームの柱になるだろう。

そして、選手の有効な獲得法をここで伝授。選手は代表候補から除名しても、また逸材探索で出現する。そのとき年齢は初期設定で出てくるので、能力が高くても30代後半にさしかかった選手は、いったんはずして新たに獲得するという手がある。また、国の技術度によってレベルの高い選手が出現するようになるので、いい選手でもレベルが低ければ、これまた一度はずして再び獲得する手段が有効になるであろう。



⬆シンボリは初期年齢も20歳と若く、能力も群を抜いている。獲得せよ!

⬇手塩にかけて育てた選手を切るのは心痛いが、積極的な入れ替えは必要だ


MEMBER

NAME	AGE	PO	LV	ST	SP	SH	PS
アサヒ	27	GK	32	112	96	114	144
ミホノ	29	DF	29	147	157	142	157
シイナ	29	DF	27	87	73	83	80
クロイド	29	DF	20	70	100	80	120
ヒガシムラ	35	DF	18	65	107	78	78
キタモト	24	MF	31	183	81	112	183
イワキ	32	MF	30	110	165	184	140
コダカ	36	MF	27	151	120	154	144
カミワキ	32	MF	20	110	140	70	130
シンボリ	28	FW	29	171	161	167	161
イシダ	33	FW	18	104	96	77	105

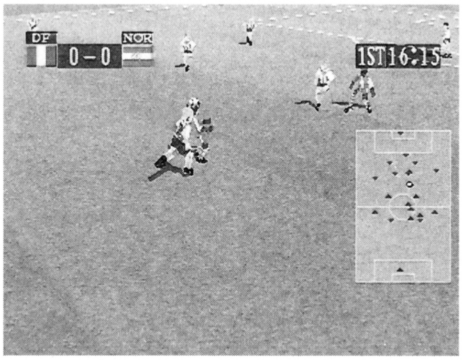
攻略ポイント8

連係プレイマスターへの道

連係プレイを成功させるためには、何よりも試合を見ることが重要。そうすることで、選手はどういう動きをしているのか、なぜ成功しないのか、その理由が見えてくるはずだ。

発動してもプレイが止まっているのなら、それは参加選手の初期配置に問題があるから。全然発動しないのは、キーとなる選手が指定の位置に来ないから。プレイはつながっても成功しないのは、敵の人数の多いところにパスを出すなど、過程自体に問題があるから。

こういった成功しない理由を考えながら試合を見ていけば、自ずと解決策が見えてくるはずだ。



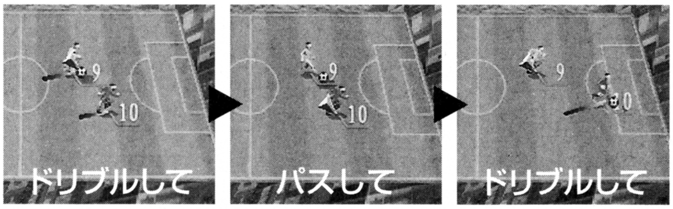
試合を見るのだ

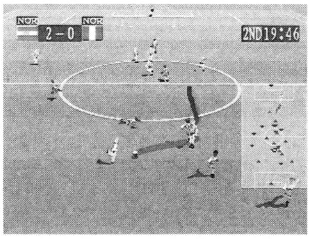
⬅画面の右のレーダーで選手全員の動きがよくわかる。場面場面で各選手がどこにいるのか、どういう動きをしているのかに注目してみよう

1つの例として

ここで1つの作成例を紹介。システムは3−5−2・Dボランチ・リベロ。ゲームメーカー9とエースストライカー10のコンビ。まず9がドリブルで中央を突破し、前に走る10にパス。10がそのまま持ち込んでシュートという単純なパターンだ。

初期配置を考えると、まず9はセンターサークル付近でボールを持つことが多く、その時点で10はだいたい指定した位置にいるので問題ないだろう。プレイ内容は、中央なので敵守備陣が多いだろうが、ドリブルを多用。2人とも名選手ということで個人能力を重視した。





ちゃんとプレイがつながったよ

この連係の成果はまあまあといったところ。発動率は高く、キッチリとプレイがつながっていくシーンがまま見られた。ただ、最後のシュートがなかなか決まらず。

シュートがなくても○

連係プレイを作成する際は、チャンスメイクからゴールゲットまでの一連の行動パターンを作成しがちだが、必ずしもシュートを組み込む必要はない。なぜなら、連係プレイというのは、発動している間は選手の能力は高くなるが、行動数が多くなるほど、その分成功確率も低くなるという特徴があるからだ。シュートに持ち込むまでの展開がしっかりすれば、それだけチャンスも増えるので、チャンスメイクに徹した連係を作成するのもおもしろいかも。

「あの娘に会えない」って人のために、チャート攻略！

アナザー・メモリーズ

発売日	発売中（7月2日）
発売元	スターライトマリー
開発元	スターライトマリー
価格（税別）	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	185・プレイデータ、環境設定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

メインシナリオでの、自我の使いどころがポイントとなる『アナメモ』。2年目10月までのポイントと、アルバイトなどのデータを公開。

キャラ別攻略の前に…育成と戦闘のポイントを伝授

1年目の冬至祭を過ぎた辺りから、各キャラのストーリーに突入するのは前号で伝えた通り（攻略に失敗しても他キャラに乗り換えられる場合もある）。この時期には試験もある関係で、自我もなくなりがちである。告白などの重要な場面以外は、自我を極力使わないような選択肢を選ぶこと。ではキャラ別攻略へ行く前に、休日のポイントを伝授しよう。

バイト発見のチャンスを逃すな

休日講習にも自我を回復させるために遊ぶにも、先立つものが必要。そこでアルバイトをするわけだが、あらかじめ働き口があるわけではない。下表のとおり、一定のパラメータと発見可能期間という、2つの条件がある。またアルバイトでは、休日講習ほどではないが、パラメータが上昇するのも見逃せない。

⇧発見には自我が必要なものもある

アルバイト一覧

年	期間	場所	バイト名	報酬	必要数値以上
1	4/14～11/28	市場	配達	210	魔法剣60
	4/14～11/28	劇場	幻術ショー裏方	150	一般魔法60
	4/14～11/28	学院	掃除	90	神聖魔法60
	4/14～11/28	市場	花屋	180	精霊魔法60
	4/14～11/28	喫茶	サヴォールのバイト	120	特になし
	4/14～3/1	喫茶	土木作業員	330	魔法剣200
	4/14～3/1	学院	写本	240	一般魔法200
	4/14～3/1	競技場	薬草師助手	270	神聖魔法200
	4/14～3/1	ドラゴン	獣使い助手	300	精霊魔法200
	4/14～2/6/30	競技場	武具師見習い	450	魔法剣330
	4/14～2/6/30（朝,昼）	触媒屋	触媒屋のバイト	330	一般魔法330
	4/14～2/6/30	ファッション	祈祷師助手	420	神聖魔法330
	4/14～2/6/30	学院	召還師助手	510	精霊魔法330
	9/4～2/6/30	市場	煙突掃除	360	特になし
	9/4～2/11/27	市場	用心棒	630	魔法剣460
	9/4～2/11/27	寮	呪術師の助手	540	神聖魔法460
	9/4～2/11/27	劇場	封魔師助手	660	精霊魔法460
	10/23～2/11/27	触媒屋	魔術師の助手	600	一般魔法460
	1/5～2/11/27	教会	家庭教師	480	特になし
	1/5～2/2/23	競技場	闘士	780	魔法剣660
	1/5～2/2/23	学院	遺跡発掘調査	720	一般魔法660
	1/5～2/2/23	本屋	退魔師助手	690	神聖魔法660
	1/5～2/2/23	精霊魔術	エレメンタル・ハンター助手	810	精霊魔法660
2	4/6～10/15（昼）	寮	マナ精製所	570	特になし
	4/6～2/23	運送屋バイト	創竜師見習い	870	魔法剣730
	4/6～2/23（昼）	喫茶	新呪文モニター	930	一般魔法730
	4/6～2/23	教会	天使の手伝い	960	神聖魔法730
	4/6～2/23	王城	夢売りの助手	900	精霊魔法730
	8/5～2/16	王城	商館	750	特になし
	10/1～2/19	召喚術バイト	飛行船整備士助手	840	特になし
	10/1～2/19	王城	勇者見習い	2000	全900

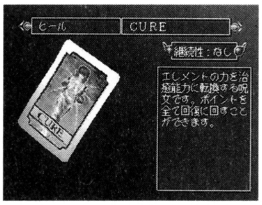
イベントなければ己を磨け

戦闘結果がストーリーを左右することもあるので、自己鍛錬は欠かせない。特定キャラとだけ会うようにしていると、スケジュールが空くハズ。ここで講習を行えばいい。しかしだんだんと疲労が蓄積されるので、8くらいをメドにベッドで休むように。またパラメータが高くなると受講料も値上げされる。

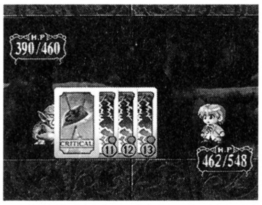
⇧ヒマができたら、ひたすら上げる

戦闘に必要なスペルカードは…

まずは敵の動きを封じる「ホールド」。これで実質2ターン（ホールドを出したターンと次のターン）、敵は何もすることができない。そして、プレイヤーの攻撃力を倍にする「ヘースト」。ちなみにこのカードはエレメントと組み合わせて使うが、攻撃は同時に行われないので、いらないカードを付けるようにしよう。また、「炎の壁」（一定値までダメージを半減）や「シールド」（同ダメージを完全に防ぐ）も用意しておきたい。最後に何と言っても体力を回復させる「ヒール」。後半に入ると、敵も回復してくるが、こちらは、できるなら2枚セットしておきたい。



⇨デッキ作成時には、カードの内容を確認できる



⇦「クリティカル」も組み合わせれば強力だ

夕方、触媒屋では…

本編とは関係ないが、1年目の1月以降触媒屋に通うと、マーシャが他人のシェルに入る研究をしているというイベントが始まる。そして、順調に発生させていると、ジェナスは精神世界への旅を行う。そこでジェナスが出会った少女こそが「運命の人」に他ならない。

⇦精神世界にシャーロットが…。彼女は何を訴える？

マーシャの研究チャート（いずれも夕方・触媒屋で発生）

年	期間	内容
1	1/15～3/1	マーシャが他人のシェルに入る研究をしていたという話
2	4/6～5/25	昔読んだことがある文献に書いてあった、シェルについての話
2	6/2～30	魂は精神世界で繋がっていて、意識を共有しているという話
2	8/25～26	精神世界への旅。そこには1人の少女が…
2	1/18～2/16	マーシャが召還実験を行うと、特別なバイトを発見！

©StarlinghtMarry

アリアン　貴族であることの意味

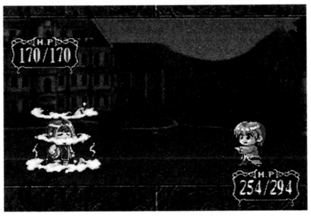
シェトランザ伯爵令嬢であるアリアン。半ば箱入り娘状態で育った彼女は、世間離れしている面も持っている。それだけに、庶民的なものに対しての興味は人一倍強い。そして周囲から伯爵令嬢として特別視されることを極端に嫌っている。1年目の冬至祭で、彼女が貴族であることを改めて思い知らされる。気を悪くしている彼女を間違っても「スゴイ」などと賞賛したりしないこと。また、突然失踪計画を立てたりと大胆な行動に出たりもする。こういうときには乗ってあげるのが吉だ。

⬆他人がうらやむ身分も彼女には苦痛でしかない

⬆父の不可解な行動に、アリアンは心労するが…

スタンリーは、絶対に探せ！

アリアンを攻略する際に邪魔になるのが、彼女に猛然とアタックをかけるルフタール王子、スタンリー。たびたび主人公に対抗してくるが、1年目末の冬至祭でアリアンを誘おうとすると、ついに両者が激突、戦闘へ。ここでスタンリーに万に一つでも負けてしまうと、冬至祭には誘えず、アリアンを攻略できない。



⬆めちゃめちゃ弱い。まず負けることはないと思うが…

アリアン・メインシナリオリスト

年	月日	内容	選択肢
1	7/30	合宿の話、元気がないアリアン	俺、行けません
	8/27	夏祭りに誘う	変装したら？→マーシャって娘だよ→待て！
	12/30	アリアンを誘うと、スタンリーと決闘	勝つこと
	冬至祭	アリアンと冬至祭に	賑やかな方…→値切る→行こうか
2	競技大会	スタンリーの対戦相手がおかしい	知らせてやろう

アリアン・休日発生リスト

年	月日	時間	場所	内容（条件）
1	4/7	朝·昼	競技場	出会いのフォロー・黙って稽古をしろ
	4/7～8/20	朝·昼·夕	牧場	出身の話・おじいさんと会う（最初に牧場を訪問）
	4/14～4/28	夕	学院	クラスの話・あまり話してないから心配
	4/21～5/5	夕	ドラゴン	部の話・鍛冶屋に用？　何する部？
	5/5～5/19	昼	競技場	学院に入った動機・あまり根詰めてもよくないぜ
	5/12～5/26	朝	王城	講義の話・魔族ハンターを目指しているのか？
	5/19～6/3	朝·昼	市場	趣味の話・「お」なんて付けるな、気持ち悪い
	5/26～6/10	昼	牧場	育った環境の話・乗馬を教わる（出身の話を発生）
	8/6～8/20	夕	競技場	育った環境の話・砂浜を走って足を怪我
	9/4～9/25	朝	市場	夏休みの思い出・貝殻の腕輪はご褒美
	9/4～9/25	夕	ドラゴン	恋愛観・女が鍛冶屋へ行くと変な視線で見られる
	9/11～9/25	朝	本屋	講義の話・少しは勉強のこととかも考えたら？
	10/2～10/30	昼	競技場	競技大会の話・よかったらお手合わせ願える？
	10/2～10/30	夕	学院	趣味の話・ティカってバラード好きだったの？
	10/2～10/30	朝	市場	育った環境の話・実家に手紙出さないの？
	10/2～10/30	昼	牧場	最近のこと・寒いのは平気
	11/7～11/28	夕	市場	自分について・ぬめっとしたタコやイカは嫌い
	11/7～11/28	夕	学院	試験の話・勉強の息抜き
	11/7～11/28	昼	王城	冬至祭の話・雪が降って欲しいね
	1/5～1/26	朝	触媒屋	新年の話・新年早々口の悪さが冴えてるね
	1/5～1/26	昼	競技場	趣味の話・特別講習へ、一緒に参加
	1/5～1/26	朝	学院	育った環境の話・雪合戦でもやるか
	1/5～1/26	夕	王城	新学期の話・ジョギングだよ。気を引き締めないと
	2/3～3/1	夕	学院	講義の話・ミックの実験台。火霊の召喚
	2/3～3/1	朝	本屋	最近のこと・食べ歩きマップを読んでる
	2/3～3/1	昼	学院	精霊魔法を教えて（精霊魔法が一定以上）
2	4/6～4/27	昼	市場	すり・スリを捕まえる。カードをもらう
	4/13～4/27	朝	学院	ベスタたちが別クラス（クラスの話をしていない）
	4/13～4/27	昼	劇場	講義の話・最近は講義が難しくて…
	5/4～5/25	夕	劇場	恋愛観・強引に連れていってもらいたい
	5/4～5/25	朝	市場	自分について・何かあったとき髪の毛に触る癖
	5/4～5/25	朝	劇場	最近のこと・傲慢な貴族に対して怒る
	6/2～6/30	朝	ファッション	進路の話・私をもらっていただけますか？
	6/2～6/30	朝	競技場	進路の話・私の一存でそう簡単に…
	6/2～6/30	昼	王城	進路の話・階級の枠にとらわれない貴族を
	8/5～8/12	朝	市場	夏休みの話・アリアン、ベスタと海へ
	8/17	昼	市場	夏祭りの話(海に行く約束をした)
	8/19	昼	王城	戦争の話・貴族たちが強硬論を唱え始めた
	9/3～9/17	朝·昼·夕	教会	新学期の話・まだ課題が…（アリアン編）
	9/3～9/17	昼·夕	楽器屋	夏休みの思い出・波の音を収めたボトルを…
	9/3～9/17	夕	劇場	最近のこと・荒廃した世界の恋人たちの話
	9/3～9/17	朝·昼·夕	ファッション	自分について・何かを選ぶのは苦手
	9/3～9/17	朝·昼·夕	王城	育った環境の話・前の学校での苦い経験
	9/17	朝·昼·夕	王城	討伐隊の話・討伐隊の派遣が決まった
	9/24	朝·昼	学院	試験の話・課題が対魔族戦。戦ったことは？
	1/11～1/18	朝·昼·夕	王城	自分について・貴族なのに貴族を否定している
	1/11～1/18	朝	教会	恋愛観・恋愛や結婚についての理想の形
	1/25～2/2	朝·昼·夜	劇場	趣味の話・踊ってるのも楽しいですよ
	1/25～2/2	朝	王城	最近のこと・金を払わない貴族をスタンリーが…
	2/9～2/16	朝·昼·夜	学院	育った環境の話・貴族でないと生きられない？
	2/9～2/16	朝·昼·夜	王城	講義の話・特別練習（能力が一定値以上）
	3/21	朝	学院	卒業の話・初めて同じ立場で接してもらった

イーフィー　魔族であるがゆえ

1年目2学期の期末試験中に出会った魔族、イーフィー。このとき、彼女を見殺すような選択肢を選んでも、その後のストーリーには何ら影響がないので、安心して自我を温存しよう。イーフィーは2年目初頭、学院に編入してくる。何かとトラブルメーカーになりがちだけど、大らかな心で接してあげよう。

⬆初めて見る「ウミ」にびっくり

イーフィー・メインシナリオリスト

年	月日	内容	選択技
2	新学期	街を案内してよぉ	今度の日曜なら
	4/13	イーフィーに街を案内する	ドラゴンショップ→遊技場→競技場
		ちんぴらにからまれる	どの選択肢でも可
		もしかして、心配してくれてるの？」	あたりまえだろ
	4/19	「あたしのことどう思ってるぅ～？」	どの選択肢でも可
	4/30	部室での会話中	ちょっと見てくる
	5/26	サヴォールにて	まあ、そんなものかな
	6/9	イーフィーがイグザ・ボールに誘う	外から自宅に戻り「わかったよ」
	6/22	イーフィーと待ち合わせ	どの選択肢でも可
	10/20	競技大会第2試合	食らえorまずは守りだ

イーフィー・休日発生リスト

年	月日	時間	場所	内容（条件）
2	4/20～5/4	朝·昼·夕	寮	出会いのフォロー・ベスタとジェナスは仲がいい
	4/20～5/4	朝·昼·夕	学院	クラスの話・ジェナスはバンタム級？
	4/20～5/4	朝·昼·夕	喫茶	部の話・イーフィーがミックに入部させられる
	4/20～5/4	朝·昼·夕	寮	出身の話・寮長に緊急連絡先を聞かれる
	4/20～10/15	朝	自宅	在宅看護・コップで粥（疲労度10以上、好感度高）
	5/11～6/2	朝·昼·夕	自宅	猫に変身して、窓から忍び込む（休息コマンド）
	5/11～6/2	夕	寮	育った環境の話・ウミって何？　乗り物？
	5/11～6/2	朝	ドラゴン	趣味の話・ドラゴンとにらめっこ
	6/16～6/30	昼	学院	講義の話・イーフィーの宿題
	6/16～6/30	昼	王城	城内を見学・石で出来てるから燃えにくそう
	6/16～6/30	夕	市場	試験の話・ミックに奥義を教わったから
	8/5～8/19	夕	寮	夏休みの話・シャーリーと…（シャーロット編）
	8/26	昼·夕	寮	夏祭りの話・なつまを釣りに行く？（好感度高）
	9/3～9/24	朝·昼·夕	触媒屋	育った環境の話・デュランが魔族を駆る理由
	9/3～9/24	朝·昼·夕	自宅	家に来る・ジェナスに会ったら安心しちゃった
	9/3～9/24	朝·昼·夕	喫茶	レイカに「なつま釣り」の話を報告
	10/1～10/15	夕	自宅	戦争の話・戦争が始まってるからうろつくな
	10/1～10/15	朝·昼·夕	市場	自分について・魔族はかすみでも食ってるのか
	10/1～10/15	朝·昼·夕	市場	恋愛観・ベスタがイーフィーを口説こうと…
	10/1～10/15	朝·昼·夕	本屋	講義の話・精霊を指で捕まえる話
	10/1～10/15	昼·夕	遊戯場	趣味の話・イーフィーと一緒に踊る
	10/8～10/15	朝·昼·夕	自宅	競技大会の話・（イーフィー編）
	1/11～1/25	朝·昼·夕	寮	育った環境の話・イーフィーと森へ行く
	1/11～1/25	朝·昼·夕	市場	自分について・市場は活気があって大好き
	1/11～1/25	朝·昼·夕	遊技場	育った環境の話・カルバーは遊び相手にならない
	1/11～1/25	朝·昼·夕	自宅	自分について・素直さがいいところ
	1/11～1/25	朝·昼·夕	寮	寮長に怒られる・どうして魔族が寮に…
	2/2～2/16	昼·夕	自宅	試験の話・書き取り帳で逃げていくイーフィー
	2/2～2/16	朝·昼·夕	競技場	育った環境の話・無茶苦茶なイグザボール
	2/2～2/16	昼·夕	自宅	最近のこと・魔族は何のためにここにいる？
	3/21	朝·昼·夕	学院	卒業の話・みんなソツギョするんだ…

オリビア　すれ違う2人

オリビア編攻略のポイントは、冬至祭での告白。ジェナスはオリビアのためにプレゼントを用意するが、それを渡せるかどうかに掛かっている。実は期末試験からここまで、自我を回復させる間がない。イーフィーの項で「見殺すような」というのは、このためでもある。ここで自我が低いとオリビアにプレゼントを渡せず、彼女とのハッピーエンドへの道は閉ざされてしまう。そしてもうひとつ、お互いの心のすれ違いからケンカをしてしまう。仲直りのチャンスは2度。2度目を逃すと、もう2人の関係は修復不可能。

➡冬至祭＆オリビアのパーティーでお祝い！

⬆二通りの仲直りシーンが見られる。オリビアファンなら両方チェック？

オリビア・メインシナリオリスト			
年	月日	内容	選択肢
1	10/2~30	オリビアがオルゴールを見ている	ファッションモールへ行く
	閏日1日	プレゼントを買いに行く	何を買っても可
	冬至祭	パーティー中止、別れ際	ちょっと待って
	閏日4日	偽ブランドのバッグを贈った場合	実はあれ…
2	5/22	オリビアがデュランといたという話を聞く	どの選択肢でも可
	6/2	サヴォールにいるとオリビアが来る	ごめん…(ごちそうさまでしたでも可)
	6/9	伝思機にオリビアのメッセージが入る	行こう
	6/29	サヴォールにデュランがやってくる	どの選択肢でも可
	9/20	レイカに絡んでくる客がいる	どの選択肢でも可
	10/20	競技大会	正面から攻めよう

オリビア・休日発生リスト				
年	月日	内容	場所	内容(条件)
1	4/14	朝・昼・夕	楽器屋	出会いのフォロー・名前を覚えててもらうが…
	5/5~5/26	朝・昼・夕	本屋	クラスの話・クラスで浮いてて…
	4/21~6/3	夕	遊技場	部の話・総会（趣味の話を発生させていない）
	4/21、5/5~6/3	朝	喫茶	出身の話・朝食を食べに行って出会うが…
	4/21、5/5~6/3	朝	楽器屋	学院に入った動機・昔のことを思い出して…
	4/21	朝・昼・夕	学院	講義の話・一緒に講義を受ける約束をする
	4/21~6/3	昼	遊技場	趣味の話(部の話を発生させていない)
	4/21~6/3	昼	触媒屋	育った環境の話・弟と鳥を飼っている
	4/28	朝		講義の話・（講義を受ける約束をしている場合）
	6/10~7/1	夕	遊技場	教師の話・メインルートが「好ましくない場所」
	6/10~7/1	昼	触媒屋	講義の話・触媒を買えば、魔法に強くなる？
	6/10~7/1	朝	学院	趣味の話・オリビアのピアノ演奏を聞かせてよ
	6/10~7/1	昼	喫茶	試験の話・試験なんかなくなっちゃえばいいのに
	8/6~8/13	夕	遊技場	夏休みの話・今年の夏休みは何する予定？
	8/6~8/20	昼	喫茶	育った環境の話・わざわざ喫茶店に…
	8/20	朝・昼	劇場	夏祭りの話・沈んでいるオリビア
	9/4~9/18	夕	競技場	新学期の話・ティカと新学期に備えて稽古
	9/4~9/18	朝	喫茶	夏休みの思い出・少し日焼けしたね
	9/4~9/25	夕	ドラゴン	自分について・何をしてもあまり面白くないの
	9/4~9/25	昼	喫茶	恋愛観・オリビア…おじさんが趣味なの？
	10/2~10/16	昼	競技場	競技大会の話・ここで競技大会が開催
	10/2~10/30	夕	楽器	講義の話・音に魔力を込めて奏でる魔術
	10/2~10/30	昼	ファッション	趣味の話・オルゴールが欲しそうなオリビア
	11/7~11/28	夕	遊技場	育った環境の話・放任主義の親
	11/7~11/28	朝	競技場	最近のこと・魔王になって、力を手に入れたら…
	11/7~11/28	昼	市場	自分について・海の幸のアトリアが好きだが…
	1/5~1/26	朝	教会	新年の話・今年もよろしくね(オリビア編)
	1/5~1/26	昼	遊技場	趣味の話・デスセーブを教えて（オリビア編）
	1/5~1/26	夕	市場	育った環境の話・小さい頃…（オリビア編）
	1/5~1/26	朝	触媒屋	新学期の話・あっという間に3学期（オリビア編）
	2/3~3/1	夕	本屋	講義の話・精神波の魔術への干渉について
	2/3~3/1	朝	競技場	最近のこと・リバイバルブームだね
	2/3~3/1	夕	王城	自分について・ちょっと太った？（オリビア編）
	2/3~3/1	昼	自宅	試験の話・試験、一緒に受けようね（オリビア編）
2	4/6~4/27	朝	楽器屋	趣味の話・ジェナスの曲の趣味は？
	4/6~4/27	昼	競技場	恋愛観・本当の恋は一度きり？（オリビア編）
	4/6~4/20	夕	触媒屋	自分について・髪の手入れは癖？（オリビア編）
	4/13~4/27	朝	教会	新しいクラスの話・一緒のクラスになれた
	6/23~6/30	昼	触媒屋	進路の話・進路ではみんな悩むが、ベスタは…
	8/5~8/19	朝	触媒屋	戦争の話・洪水の話、聞いた？（オリビア編）
	8/5~8/19	昼	市場	戦争の話・洪水の話、聞いた？（オリビア編）
	8/26	昼・夕	市場	夏祭りの話・夏祭り一緒に行こうか（オリビア編）
	9/3~9/24	朝・昼・夕	競技場	新学期の話・サヴォールのバイト（オリビア編）
	9/3~9/24	朝・昼・夕	市場	夏休みの思い出・レイカさんと買い物（オリビア編）
	9/3~9/24	朝・昼・夕	寮	最近のこと・ロレンツの母の話（オリビア編）
	10/1~10/15	朝・昼・夕	学院	育った環境の話・小鳥が逃げ出した（オリビア編）
	10/8~10/15	朝・昼・夕	学院	競技大会の話・やっぱり出るの？（オリビア編）
	10/8~10/15	昼・夕	楽器屋	自分について・優柔不断？（オリビア編）
	10/29~11/6	昼	遊技場	マーシャとオリビア（オリビア編）
	11/6~11/27	朝・昼・夕	本屋	恋愛観・なんでも話せて初めて恋人（オリビア編）
	11/6~11/27	朝・昼・夕	学院	討伐隊の話・参加しないよね？（オリビア編）
	1/11~1/25	朝・昼	楽器屋	自分について・個性的な音楽家に…（オリビア編）
	1/11~1/25	朝・昼・夕	楽器屋	趣味の話・もう一度音楽家を…（オリビア編）
	1/11~1/25	朝・昼・夕	喫茶	最近のこと・サヴォールの手伝い（オリビア編）
	2/2~2/16	朝・昼・夕	学院	卒業の話・この門をくぐるのも…（オリビア編）
	2/2~2/16	朝・昼	触媒屋	育った環境の話・お母さんが風邪（オリビア編）
	2/2~2/16	昼・夕	遊技場	試験の話・卒業試験一緒に…（オリビア編）
	3/21	朝・昼・夕	本屋	講義の話・この2年間無駄じゃない（オリビア編）

マーシャ　おしゃまな天才魔法少女

マーシャは他の少女たちとは違い1本の大きなストーリーを持っていない。その分複数のエピソードが盛り込まれているのだ。彼女の場合は好感度を上昇させることが攻略への近道となる。ジェナスの1歳下であるマーシャは、遅れること1年で魔道学院に入学してくる。早速ジェナスは校内を案内することになるが、このときティカの好感度が高く「この娘は…」を選ぶと、ティカがマーシャを連れていってしまうので注意(案内しなくてもマーシャは攻略できるが…それにしても、ティカって意外とヤキモチ焼き？)。

⬅あどけなさが残るマーシャ。でも魔法の天才！

マーシャ・メインシナリオリスト			
年	月日	内容	選択肢
1	6/3~24	ドラゴンショップにマーシャが	一緒に探そう
	8/27	夏祭り	しゃくだな・マーシャを誘う
	10/2	マーシャとデートの約束	夕方触媒屋に行く・街を案内してよ
	10/9	デートの約束をしている場合	朝、触媒屋に行く
	12/30	冬至祭・マーシャを誘う	何それ?→競技場→ドラゴンショップ→本屋→ドラゴンショップ→ファッションモール→ドラゴンショップ→サヴォール→ドラゴンショップ→買います
2	4/6	マーシャの誕生日にプレゼント	朝・昼・夕のいずれか自宅に戻る プレゼントをしよう→ドラゴンを買おう
	4/8	マーシャが入学してくる	案内するよ→じゃあね
	9/3~10	クレアがマーシャのことを話す	少しはね
	9/10	マーシャにクレアの話の真相を聞く	どの選択肢でも可
	9/17	マーシャと遊技場に行く	結局全部選択する
	9/17	泣いて出ていったマーシャを捜す	触媒屋×2
	10/1~8	誕生日プレゼントの続編	朝・昼・夕のいずれに触媒屋へ
	10/13	学校を休んでいるマーシャ	様子を見に行こう

マーシャ・休日発生リスト				
年	月日	内容	場所	内容(条件)
1	5/5~5/26	朝	本屋	講義の話・アーシェンティーの本を探してた
	6/3~6/24	朝	学院	試験の話・掲示板を見ているマーシャ
	6/3~6/24	昼	ドラゴン	趣味の話・学習能力を持ったドラゴンがいる
	6/3~6/24	夕	触媒屋	試験の話・触媒の等級、どんな試験がある？
	8/6~8/13	昼	寮	夏休みの話・マーシャはね…お店の手伝いかな
	9/4~9/25	朝	本屋	自分について・名前を付けるのが好き
	9/4~9/25	昼	本屋	恋愛観・白馬の王子様が理想
	9/4~9/25	夕	触媒屋	ジェナスさん何か買って行ってよ。
	10/23~11/7	朝	ファッション	趣味の話・結構ファッションにはうるさい
	11/7~11/28	朝	喫茶	自分について・ピーマン嫌いのジェナス
	11/7~11/28	夕	触媒屋	ステッキを手に入れたマーシャ
2	4/13~4/27	夕	触媒屋	クラスの話・1年の講義も受けている
	4/13~2/6/30	夕	触媒屋	ジェナスさんにも手伝って欲しいなぁ
	4/13~2/6/30	朝	触媒屋	ジェナスさん、来てくれたの？
	5/4~5/25	昼	喫茶	講義の話・マーシャは体育が苦手なの
	5/4~5/25	夕	ファッション	自分について・子供にみられることを気にしてる
	5/4~5/25	昼	触媒屋	講義の話・グループリーダーの悩みを打ち明ける仲直りの報告
	5/4~5/25	夕	自宅	最近のこと・ルージュを引いている
	5/4~5/25	夕	触媒屋	自分についてマーシャの考えるポーズの癖
	5/11~6/2	夕	触媒屋	仲直りの報告
	6/2~6/23	朝	触媒	最近のこと・嫌な客がやって来て怒る
	6/2~6/23	朝	本屋	進路の話・最近壁にぶち当たった相談をする
	6/2~6/23	昼・夕	学院	試験の話・学院の試験ってどんな感じなのかな
	8/5~8/26	夕	触媒屋	触媒屋で涼むとマーシャに怒られる
	11/6~11/27	朝・昼・夕	触媒屋	自分について・直球で自分らしさについて聞く
	11/6~11/27	朝・昼・夕	自宅	試験の話・質問をしに来るマーシャ
	1/4	朝・昼・夕	ファッション	新年の話・神様にも新年のご挨拶を
	2/2~2/16	朝・昼・夕	市場	卒業の話・ジェナスと一緒に入学したかった

ティカ　父と、祖国と、自分自身と

1年目の夏祭りにティカを誘う場合は、それ以前に牧場へ行き、彼女が下宿していることを知らねばならない。そして、ティカを攻略するうえで、絶対に見逃してはいけないのが、9月25日に発生する怪しい男のイベント。この日は朝・昼・晩いつでもいいので、必ず市場へ行くように。そして、次の日に怪しい男のことを話すと早退してしまうティカを追うこと。さもないと彼女の攻略は不可能になってしまう。彼女の好感度を上げるには、軟派な選択肢や女性として差別する選択肢を避けること。彼女のコンプレックスをわざわざ突っつくこともあるまい。

⇧ドリスとは、ティカの下宿先のおじいさん。見るからに怪しいが…

⇧ウェイダム大洪水の報に、ティカは動揺を隠せない。気になるのは…

ティカ・メインシナリオリスト

年	月日	内容	選択肢
1	8/27	夏祭り	ティカを誘いに行く→マーシャを誘わない→おじいさんに再び聞く→教わった道を行こう→声をかける
	9/25	怪しいヤツにドリスについて聞かれる	9/25必ず市場に行く（いつでもいい）
	9/26	ティカが早退する	ちょっと行ってくる
	冬至祭	ティカを誘いに行く	誘いたいからかな
		ティカうわの空	どの選択肢でも可
		射的屋の親父に挑発される	オレンジをかせ！

ティカ・休日発生リスト

年	月日	内容	場所	内容（条件）
1	4/7	朝·昼	競技場	出会いのフォロー・黙って稽古をしろ
	4/7～8/20	朝·昼·夕	牧場	出身の話・おじいさんと会う（最初に牧場を訪問）
	4/14～4/28	夕	学院	クラスの話・あまり話してないから心配
	4/21～5/5	夕	ドラゴン	部の話・鍛治屋に用？　何する部？
	5/5～5/19	昼	競技場	学院に入った動機・あまり根詰めてもよくないぜ
	5/12～5/26	朝	王城	講義の話・魔族ハンターを目指しているのか？
	5/19～6/3	朝·昼	市場	趣味の話・「お」なんて付けるな、気持ち悪い
	5/26～6/10	昼	牧場	育った環境の話・乗馬を教わる（出身の話を発生）
	8/6～8/20	夕	競技場	育った環境の話・砂浜を走って足を怪我
	9/4～9/25	朝	市場	夏休みの思い出（夏祭りに誘っていない場合）
	9/4～9/25	夕	ドラゴン	恋愛観・女が鍛冶屋へ行くと変な視線で見られる
	9/11～9/25	朝	本屋	講義の話・少しは勉強のこととかも考えたら？
	10/2～10/30	昼	競技場	競技大会の話・よかったらお手合わせ願える？
	10/2～10/30	夕	学院	趣味の話・ティカってバラード好きだったの？
	10/2～10/30	朝	市場	育った環境の話・実家に手紙出さないの？
	10/2～10/30	昼	牧場	最近のこと・寒いのは平気。
	11/7～11/28	夕	市場	自分について・ぬめっとしたタコやイカは嫌い
	11/7～11/28	夕	学院	試験の話・勉強の息抜き
	11/7～11/28	昼	王城	冬至祭の話・雪が降って欲しいね
	1/5～1/26	朝	触媒屋	新年の話・新年早々口の悪さが冴えてるね
	1/5～1/26	昼	競技場	趣味の話・特別講習へ、一緒に参加
	1/5～1/26	朝	学院	育った環境の話・雪合戦でもやるか
	1/5～1/26	夕	王城	新学期の話・ジョギングだよ。気を引き締めないと
	2/3～3/1	夕	学院	講義の話・ミックの実験台。火霊の召喚
	2/3～3/1	朝	本屋	最近のこと・食べ歩きマップを読んでる
	2/3～3/1	昼	学院	精霊魔法を教えて（精霊魔法が一定以上）
2	4/13～4/27	朝	競技場	新しいクラスの話・もっと頑張らなくちゃ
	4/6～4/27	学院	学院	講義の話・1年のわからないところは無くさなきゃ
	4/6～4/27	朝	市場	最近のこと・薬草…最近凝っててね
	5/4～5/25	昼	市場	料理の話・実は料理に詳しいティカ
	5/4～5/25	昼	競技場	趣味の話・乗馬大会で優勝するティカ
	5/4～5/25	朝	市場	自分について・私ってそんなに見つけやすい？
	5/4～5/25	夕	競技場	最近のこと・男と女の役割を押し付けないで
	6/2～6/30	昼	市場	進路の話・ティカのキツーイ一言
	6/2～6/30	昼	競技場	進路の話・一心不乱に練習している。将来は…
	6/2～6/30	朝	王城	進路の話・悩んでいるティカをそっとしておく
	6/2～6/30	昼	競技場	試験の話・ティカと練習する
	8/5～8/12	朝	学院	ミックの実験台・逃げるしか？
	8/5～8/12	夕	牧場	夏休みの話・自分のしたいことをできたらいいね
	8/19	朝·昼·夕	牧場	夏祭りの話・用があって、しばらくいないんだ
	8/26	朝·昼·夕	牧場	戦争の話・ティカは留守でいない
	9/3	朝·昼·夕	牧場	新学期の話・戻ってきたんだ
	9/10～9/17	昼	競技場	競技大会の話・ベスタとティカ（ティカ編）
	9/24～10/8	朝	学院	最近のこと・人は戦うために生まれてくる？
	9/24～10/15	昼	ファッション	自分について・私、近づき難い雰囲気かな（ティカ編）
	9/24～10/15	夕	市場	育った環境の話・認められないのが恐い（ティカ編）

シャーロット&シャーリー　転入生暗躍

シャーロット編とシャーリー編は一体となっている。シャーロット編に進むためには、彼女がジェナスの幼なじみであることを思い出すこと。冬至祭のパーティーでは、クレアではなくシャーロットが好きだと意思表示をしておくこと。告白には自我が必要となるので、直前の休日にはしっかり自我を回復させておくように。ここまで順調にシャーロット編が進むと、1年目2月にシャーリーが登場し、2年目4月に学院へ編入してくる。これまでに、シャーロットから花屋のバイトを紹介されていると、バイト実行時にシャーリーが登場する。そして9月になるとマークなる生徒が現れ、ジェナスとシャーロットを引き裂こうと…。

シャーリー&シャーロット・メインシナリオリスト

年	月日	内容	選択肢
1	7/1	広場でシャーロットが子供を見ている	こっそり近づく/しばらく見守る
	7/2	試験中、怪物出現	突っ切ろう→ダッシュで逃げよう
	12/30	冬至祭、誰を誘うか	シャーロット
	閏月5	冬至祭パーティー	迎えに行こう→もらっておくよ→ずっと一緒だよ
	2/1	シャーロットとクレアが会話	おはよう
	2/12	光が森へ…　3回以内で森へ	「何をしているの？」
	3/2	シャーロットと試験	修理の呪文だ→そりゃ恐いさ→今の…
2	4/20	シャーリーが迷っている	自宅に戻り、「送っていくよ」
	4/27	花屋でシャーリーに会う	自宅で花屋のバイトを実行
	5/3	シャーロットといるところにマーシャが	幼なじみだよ
	5/11	シャーロットと幻影へ行った後…	教会に行き「わからないよ」
	5/18	シャーリーがある男と会っている	市場へ行き「おーい！」
	6/2	妙な気配を感じた後…	市場へ行き「さっきのことを話す」
	6/16	シャーリーがお城に…	昼に王城へ行く
	8/15	イーフィーが寮長に捕まっている	どの選択肢でも可
	8/16	シャーリーをお墓で見かけたというレイカ	同じ出身？
	9/10	入店禁止になったサヴォールに…	サヴォールに3回行く
	9/11	マークが体育の時間に…	いくぜ
	9/16	マークがジェナスを誘う	どの選択肢でも可
	10/9	演習場で練習していると…	聞きたいことが…
	10/20	競技大会でマークとシャーロット 競技大会	いや…何も 最初の戦いで勝つこと

シャーロット・休日発生リスト

年	月日	内容	場所	内容（条件）
1	4/7	朝·昼·夕	市場	クラスの話・昔からの知り合いって、いると安心
	4/7～4/28	朝·昼	市場	出身の話・何故あのとき俺の名前を？
	4/7～4/28	朝	教会	講義の話・オルガン奏者
	4/14～4/28	朝·昼·夕	本屋	出会いのフォロー・この間の用事は？
	4/14～4/28	朝·昼·夕	楽器屋	部の話・一緒にオルガントベルを選ぶ
	5/5～5/26	昼·夕	本屋	学院に入った動機・セレナみたいな人になるね
	5/5～5/26	昼·夕	劇場	趣味の話・もじもじして、何がすきなのか…
	5/5～5/26	昼·夕	本屋	教師の話・先生に好かれるタイプだね
	5/5～6/3	昼·夕	教会	育った環境の話・ドラゴンズマンション
	6/3～6/24	朝	教会	講義の話・神聖魔術は、日ごろの行いが大切
	6/3～6/24	朝	教会	趣味の話・ときどき起こる例外を考えてたら…
	8/6～8/20	昼	市場	夏休みの話・夏休み中クレアに付き合ってるの？
	8/6～8/201	夕	ファッション	（幼なじみだと思い出している場合）
	8/13～8/20	夕	寮	新学期の話・新学期が始まるのに楽しそうだね
	9/4～9/25	昼	市場	夏休みの思い出・教会のお掃除をして…
	9/4～9/25	昼	牧場	自分について・牧場で鳥に餌をやっている
	9/4～9/25	昼	本屋	恋愛観・占いで恋の行方分かったら苦労しない
	10/2～10/16	夕	競技場	競技大会の話・怪我人が出たら看護するの
	10/2～10/30	昼	触媒屋	講義の話・雑貨屋と思って入ったら…
	10/2～10/30	夕	市場	趣味の話・ハーブについて。どんな気分？
	10/2～10/30	昼	教会	育った環境の話・お父さん、ちょっと厳しい
	10/2～10/30	夕	寮	最近のこと・クレアはハイエナみたい？
	11/7～11/28	夕	市場	自分について・油ものが苦手…アトリアにする
	11/7～11/28	昼	触媒屋	木こりのテンプルトン・いつも教会に来る
	1/12～1/26	朝	教会	育った環境の話・小さい頃から（シャーロット編）
	2/3～3/1	昼	本屋	講義の話・そんなに勉強して、息が詰まらない？
	2/3～3/1	昼	学院	最近のこと・ミックに勧誘されてる（シャーロット編）
	2/3～3/1	昼	ファッション	自分について・派手なのは似合わないよ
2	4/6～5/4	昼	本屋	講義の話・精霊魔術序説は優しい本？
	4/6～5/4	夕	楽器屋	趣味の話・予想通りクラシック好き（シャーロット編）
	4/6～4/27	夕	劇場	恋愛観・クレアとデート中？（シャーロット編）
	4/13～5/4	夕	市場	新しいクラスの話・別々に…（シャーロット編）
	5/4～5/25	昼	寮	自分について・明日は発表…（シャーロット編）
	5/4～5/25	朝	教会	最近のこと・ゴミを捨てる人（シャーロット編）
	6/2～6/16	昼	市場	進路の話・半分教会に決まってる
	8/5～8/19	朝	教会	夏休みの話・研究室に行かないと（シャーロット編）
	8/26	昼·夕	教会	夏祭りの話・祭りの準備を見に（シャーロット編）
	9/17～10/1	朝	教会	戦争の話・学校どころじゃない（シャーロット編）
	1/11～1/25	昼·夕	市場	テンプルトンさんの話（シャーロット編）
	1/11～1/25	朝·昼·夕	遊技場	自分について・大袈裟だったかな（シャーロット編）
	1/11～1/25	朝·昼·夕	ファッション	趣味の話・花屋を開きたいの（シャーロット編）
	1/11～1/25	朝·昼	市場	最近のこと・なついているハト（シャーロット編）
	2/2～3/21	昼·夕	市場	卒業の話・どうなるんだろう？（シャーロット編）
	2/2～3/21	朝·昼	教会	育った環境の話・頼りすぎてた（シャーロット編）
	2/2～3/21	朝·昼·夕	本屋	講義の話・サーエンス先生（シャーロット編）

峠全3コースの攻め方とキャラ別ワンポイント攻略法を掲載

コード・アール

発売日	発売中（7月9日）
発売元	クインテット
開発元	クインテット
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	マルチコントローラー、レーシングコントローラー
バックアップメモリー	109・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

女の子とバトル、どちらも肝心なのは「攻める」こと。そこで、ここではどちらも最速でクリアするためのハイテクニックを特別に伝授しよう。

バトル攻略

3つの峠はこうして攻める

バトルの舞台となる峠は全部で3つ。峠には、下りのダウンヒル、上りのヒルクライムの2コースがある。このうち、ヒルクライムはマシンの性能差が出やすい。逆に、ダウンヒルだとコーナリングが難しいため、ドライバーのテクニックが要求される。そのため、マシンをチューンナップするお金のないゲーム序盤では、ダウンヒルを選んだほうが得策だ。

峠でのバトルについて

それぞれの峠には、その峠をテリトリーとしている走り屋が1人ずついて、月～木曜日までの夜8時以降に行くとバトルを申し込んでくる。ここでバトルに勝てば、賞金を稼げるほか走り屋としての知名度を上げることができる。さらに、何度もこうしたバトルを繰り返して勝つと、強力なライバルたちがプレーヤーに挑戦してくるようになるのだ。

峠の走り屋3人

⬆左から秋目、玄武、仁田の峠をテリトリーとする走り屋たち

秋目峠　上りではマシンパワーが重要

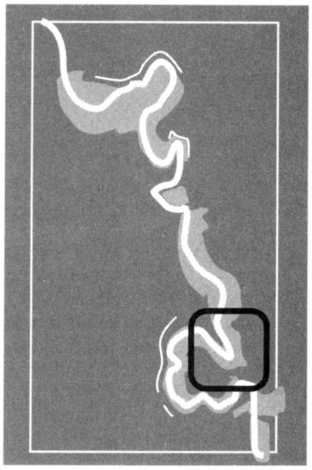
標高差が241メートルと傾斜がキツいことから、サンダーマウンテンの異名を持つコース。そのため、下りは加速が付きやすく、逆に上りではスピードがかなり落ちてしまうのが特徴。特にヒルクライムでのバトルは、エンジンパワーを上げていないと苦戦を強いられること確実だ。

●ダウンヒル

下りは加速が付きやすいためコーナリングが難しい。ブレーキ、タイヤなどをチューンしておこう。最大の難関は、後半のヘアピンカーブ（線で囲んだ部分）。十分にスピードを下げてコンパクトにドリフトしないと壁に激突してしまうぞ。

●ヒルクライム

傾斜がきついため、思ったよりスピードが伸びない。そのため、お金をかけてエンジンをチューンナップしていないと、後半の直線コースで確実に抜かれてしまう。コース自体は下りにくらべて、さほど難しくはないがコーナーでの立ち上がりが遅いと相手の車に追突されてしまう。



玄武峠　もっともテクニカルなコース

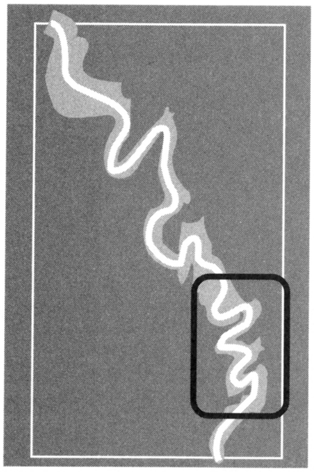
カーブが多く道幅が狭いため、あまりスピードを出せず、コーナリングに高度なテクニックを要求される。反面、エンジンパワーの足りない車でも、テクニックでカバーできるメリットがある。そのため、チューンが不十分な状態でバトルをするときは、まよわずこの峠を選ぼう。

●ダウンヒル

コース前半では、直線でスピードが乗ってきたところに大きなコーナーがくるため、十分に減速しないと曲がりきれない。課題点は、右図の線で囲んだ連続ショートコーナー。ここでいかに減速せず、コーナーを立ち上がるかで勝負が決まる。

●ヒルクライム

序盤の連続ショートコーナーに入る前に先頭に立っておきたい。なぜなら、これ以降道が狭くなるため途中で抜き去ることが難しくなるからだ。コーナーで無理に抜こうとすると、追突する危険が大きい。、相手に先頭に立たれた場合は、直線コースに出るまで待ってから抜こう。



仁田峠　スピード勝負の最速コース

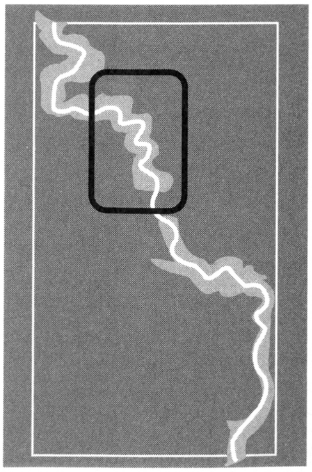
コースは2つの山にまたがっていて、トンネルの前後でコースが異なる。上のコースは勾配があってコーナーが急だが、下はコースが平坦でコーナーが緩い。どちらかと言えば直線が多く、上り、下りともにスピードが出やすいため、エンジンパワーのある車ほど有利になっている。

●ダウンヒル

最初の5連ヘアピン（線で囲まれた部分）で、どれだけタイムを縮められるかがポイント。できれば、トンネルに入るまでに先頭に立っておきたい。なぜなら、これ以降直線コースが多くなり、パワーの無い車では追い抜くのが困難になるからだ。

●ヒルクライム

コース前半は、直線が多いのでスピード勝負になる。そのため、エンジンをチューンナップしている車のほうが断然有利だ。コース後半の5連ヘアピンは、道幅が広いので相手を抜きさるのに絶好のポイント。ただし、カーブ先の見通しが悪いので無理なドリフトはさけよう。



©QUINTET／ESP

キャラ別攻略

序盤～中盤のライバルと女の子を網羅

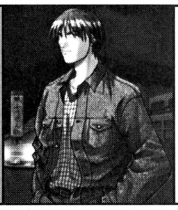
ここでは、ゲーム中盤までに登場する主人公のライバルたちと女の子8人の攻略法をワンポイントで紹介しよう。特に、ライバルたちはバトルで倒したあとに会うとさまざまな情報を教えてくれる。なかには、女の子がらみのイベントが発生することもあるので、バトル終了後の出現場所も押さえておこう。なお、ライバルは登場順に並べてある。

⇧謎の美少女とスケート場でデート。実は、この娘には意外な秘密が…

ライバル編

ライバルとのバトルは、知名度を上げて特定のイベントをクリアするとできるぞ。対戦するライバルの情報は、事前に親友の寛やほかのライバルたちから聞ける。なお、バトルの舞台となる峠のコースは、こちらから指定できる場合もあるが、ライバルが指定してくる場合もある。

青木不二彦



▶ 最初にして最大のライバル

最初のライバルで、それまでの走り屋に比べると段違いに速い。ゲーム序盤、秋目峠上に行くと登場し、対戦する峠はこちらで指定できる。バトル後も彼がらみのイベントが発生するので、左良駅や青木宅、秋目峠上をチェックしておこう。

泉 克弥

▶ 一度抜いてしまえばそれまで

ダーティな走りでブラックデビルの異名を持つドライバー。寛が事故を起こすイベントのあとにバトルが始まり、コースは玄武峠を指定してくる。出足こそ速いが、一度追い抜けば勝手に事故を起こしてその時点でバトルが終了する。

寺田 晶

▶ あなどれないコーナリング

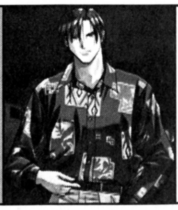
ダウンヒルにこだわる技巧派の走り屋。当然、バトルではダウンヒルを指定してくるが、どの峠を選ぶかは主人公の自由だ。なお、バトル前は、仁田峠、バトル後は秋目峠などを中心に出没して、主人公にいろいろな情報を与えてくれる。

松尾宏司

▶ 驚異のマシンパワー

走り屋集団のリーダーで、バトルではヒルクライムを指定してくる。マシンパワーがハンパではなく、エンジンをチューンナップしておかないとまず勝てない。バトル後は、松尾鉄工所を中心に出現し、主人公に何かと世話を焼いてくれる。

植木洋介



▶ パワー、テクニック。ともに強力

夜の仁田峠で、GT車を乗り回しているドライバー。バトルでのコースはこちらで指定できるが、すさまじいマシンパワーとコーナリングのため、ヒルクライムではまず勝てない。勝つためには、秋目峠か玄武峠のダウンヒルを選ぶ以外にない。

女の子編

女の子たちの中で最初から面識のあるのは、美穂、さゆりの2人だけ。あとは、全員イベントを通じて知り合うことになる。また、女の子とハッピーエンドになるには、頻繁に顔を合わせて好感度を上げ、特定のイベントをクリアすること。意外な場所でイベントが発生することがあるので、怪しいと思った場所はくまなくチェックしよう。なお真実の館に行けば、占い婆から女の子を攻略するヒントを教えてもらえるぞ。

荒木美穂

▶ 学校、自宅周辺がポイント

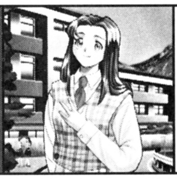
主人公の幼なじみで、最初から好感度が高い。出現場所は、はやぶさ高校（朝8時、夕方7時）、荒木宅（朝7時、夕方7時）などが中心。イベントでは、フリーマーケットをチェックしよう。

榎本さゆり

▶ 美穂のイベントにも不可欠

美穂の親友。出現場所は、榎本宅（朝7時、夕方4時）以外はほとんど美穂と同じで、休日は左良駅によく出現する。イベント発生のポイントは左良駅。夕方3時頃をチェックしよう。

青木裕子



▶ 不二彦がらみで重大なイベントが…

不二彦の妹。出現場所は、マッハ5高校（朝9時）、青木宅（夕方6時）、喫茶店（夜7時）。出現回数が一番少ないため、ゲーム序盤からできるだけ好感度を上げておく必要がある。

浅野美由樹

▶ 意外な場所から進展が…

マッハ5高校の生徒で、寛が紹介してくれる。出現場所はマッハ5高校（朝8時、または昼1時）のほかに、ガソリンスタンド（夜7時半）など。イベント発生のポイントは、夜の浅野宅だ。

渡部志津子

▶ 本格的なイベントは後半から

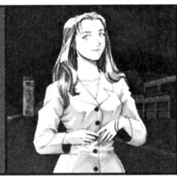
名前を知るにはバトルを勝ち進まなければならず、攻略はゲームの後半になる。最初のイベントの発生場所はフリーマーケット。ただし、このイベントは美由樹がらみで発生する。

後藤千絵

▶ キーポイントは駅

病院の看護婦で、序盤は病院や喫茶店などに出現するが、中盤にかけてプッツリと姿が見えなくなる。イベントが動くのは、洋介とのバトル後。夜の左良駅をチェックしておこう。

斎藤 南



▶ 秘められた過去とは？

知り合うのは、宏司とのバトルで勝ったあと。秋目峠（夕方6時、夜9時）に出現するようになるので、こまめに足を運んでおこう。その後、バトルを勝ち上がるたびにイベントが動くぞ。

????

▶ 謎の美少女の正体は？

まったく面識が無いはずなのに、主人公に会うと特別な反応を示す謎の美少女。出現場所は、喫茶店や左良駅をはじめ多岐に渡っている。彼女の正体を知るには、バトルを勝ち上がることだ。

物語中盤までを完全レクチャー!!

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

「ザッピングシステム」により、4人の主人公から見た別々の視点で物語が進む今作品。今回は発売直後にもかかわらずドーンとチャート攻略！

発売日	発売中（7月9日）
発売元	データイースト
開発元	データイースト
価格（税別）	5800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	20・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

適切な捜査で難事件を解決に導け!!

本作品はオーソドックスなコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。行き当たりバッタリで選んでも物語が先に進むことはない。徹底したフラグ立てが必要だが、その選ぶべきコマンドをチャート形式で紹介！

チャートの見方

❶　プレイヤーキャラクタが行動を起こすべき場所、または移動先となる場所を表している。

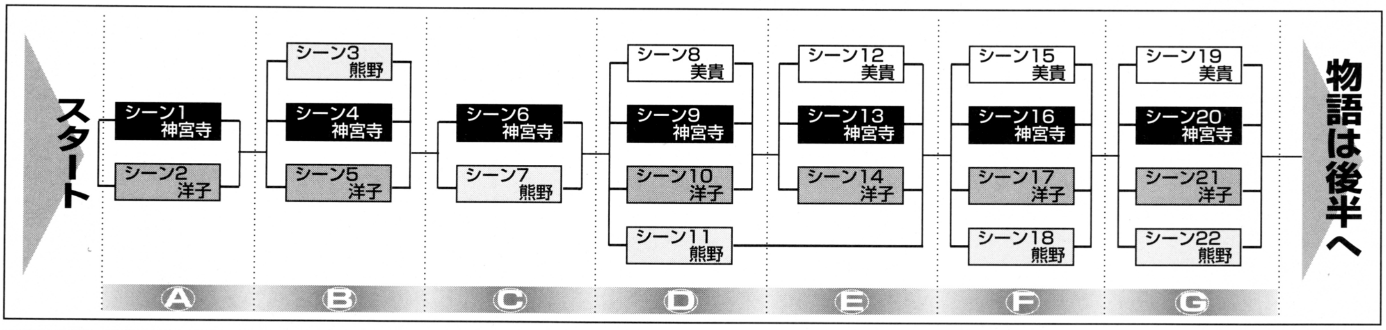
❶	❷	❸
研究室内	移動	(ノックする)×2
	ヒゲいじる	−
大学周辺	見る	見取り図
		ドア

❷　ゲーム中常に登場している基本的なコマンドの中から、❶の場所でまず始めに選ぶことになるコマンドを示している。

❸　❷の基本コマンド以外の、状況によって変わる特殊コマンドを掲載。D-MODE、S-MODEに突入した際の選択肢も記している。

今回の攻略範囲はココ！

ここでは日時の経過に対応させた分岐チャートを掲載。加えてシーン1・2をⒶブロック、3・4・5をⒷブロックというふうに、Ⓖまでの合計7ブロックに分け、以下で掲載する攻略チャートに対応させている。



攻略チャート大公開!!

物語を最短時間で進めていくための攻略チャートと、ストーリーの簡単な紹介をしていくぞ。

Ⓐ 4/10 10:00〜

夢にうなされ目を覚ます神宮寺。その頃洋子は、旧友の永田由香から、仕事の依頼を電話で受けていた。

シーン1　神宮寺		
神宮寺私室	タバコ吸う	−
	見る	窓×2
	移動	−
	推理（推理する）	女
		洋子と同じ
		依頼
		神宮寺探偵事務所
	移動	事務所
事務所	見る	机
		メモ
	話す	洋子
	持ち物	メモ
	話す	洋子×2
	移動	出かける

シーン2　洋子		
事務所	移動	私室
	取る	−
	見る	窓
	話す	神宮寺
	見る	神宮寺
	話す	神宮寺

Ⓑ 4/14 12:00〜

立て続けに起こる連続失踪事件の調査に追われる熊野。一方神宮寺は、依頼された不審人物をつきとめる。

シーン3　熊野		
淀橋署刑事課	ヒゲいじる	−
	見る	窓
	話す	小林
		野田
	移動	受付
受付	移動	外に出る
淀橋署前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	渋谷
渋谷駅	話す	野田×2
	移動	センター街入口
センター街入口	−	渋谷繁華街
渋谷繁華街	持ち物	行方不明者の写真×6
	話す	渋谷の若者×2
	移動	センター街東側
センター街東側	移動	センター街入口
センター街入口	移動	渋谷駅前交差点
渋谷駅前交差点	話す	野田×2

シーン4　神宮寺		
大学正門前	移動	中に入る
掲示板前	見る	見取り図
	移動	教室前
教室前	移動	研究室前
研究室前	見る	ドア
		（ノックする）×2
	話す	女性
	移動	研究室内
研究室内	見る	室内

研究室内	話す	永田由香×2
	推理（推理する）	犯人の時間的制約
		由香宅近所の住人
		男
		内向的な性格
	話す	永田由香×2
	移動	−
大学周辺	探す×2	−
	移動	−
交差点	探す×2	−
	移動	−
依頼人宅近所	探す×2	−
	移動	−
由香宅前	移動	−
依頼人宅近所	探す	−
	移動	−
住宅街	探す	−
	移動	−
交差点	探す	−
	移動	−
児童公園	探す	−
	移動	依頼人宅近所
依頼人宅近所	（行く）	−
由香宅前児童	見る	人影×3
	話す	謎の男
		刑事
	タバコ吸う	−
	話す	野田
	移動	依頼人宅
	移動	依頼人宅
児童公園	話す	不審な男
	タバコ吸う	−
	話す	不審な男×2
由香宅玄関	話す	女の子
		由香

シーン5　洋子		
事務所	髪さわる×3	−
	かける	電話
	移動	外に出る
事務所前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	文永大学周辺
文永大学周辺	移動	文永大学正門前

大学正門前	移動	中に入る
大学掲示板前	見る	見取り図
		（見る）
	移動	噴水前
噴水前	見る	噴水
		周辺
		永田由香
	話す	由香×2
	髪さわる	−
	話す	由香×4

Ⓒ 4/17 21:00〜

永田由香失踪の事実を聞かされ由香宅へ向かう神宮寺。そこでは予期せぬ熊野との遭遇が待っていた。

シーン6　神宮寺		
事務所	話す	洋子
	取る	電話
	話す	洋子
	取る	電話
	タバコ吸う	−
	移動	出かける
由香宅玄関	見る	男達
	話す	熊野×2
		美貴
		熊野
	移動	斎藤のところ
由香宅前	移動	永田由香宅近所
由香宅近所	移動	児童公園
児童公園	移動	住宅街の外れ
住宅街の外れ	移動	斎藤宅
斎藤宅前	見る	玄関
		（押す）
	話す	斎藤
	移動	−
コンビニ	話す	店長

コンビニ	タバコ吸う	−
	移動	−
由香宅居間	話す	洋子
		美貴
	移動	由香の部屋
由香の部屋	探索	←↑↑↑←↑←
	(探索する)	−
	見る	雑誌×2

シーン7　熊野

淀橋署刑事課	話す	小林
	移動	受付
受付	話す	受付
		野田
	ヒゲいじる	−
	話す	野田×2
	移動	−
刑事課	話す	小林
	移動	−
由香宅玄関	話す	女の子
		美貴
	ヒゲいじる	−
	話す	神宮寺
		美貴
		野田
	移動	神宮寺を追う
斎藤宅前	話す	神宮寺
	ヒゲいじる	−
	移動	神宮寺を追う
コンビニ	話す	神宮寺×2
	ヒゲいじる	−
	移動	署に戻る

D　4/18　10：10～

神宮寺は洋子、由香の妹・美貴と3人で由香の捜索を開始。熊野は渋谷で麻薬の常用者・三浦を逮捕する。

シーン8　美貴

事務所前	耳さわる×2	−
	見る	事務所の窓
	移動	中に入る
事務所	話す	洋子×5
	移動	外へ出る
事務所前	話す	洋子
	移動	新宿西口
新宿西口	移動	文永大学周辺
文永大学周辺	移動	文永大学正門前
大学正門前	移動	中に入る
掲示板前	見る	見取り図
		(見る)
	移動	図書館
図書館	見る	周辺
	話す	神宮寺×3
	見る	神宮寺達×4
	話す	神宮寺
	見る	洋子
		本棚×2
		専門書×7
	耳さわる	−
	話す	洋子×2
	見る	専門書
	話す	洋子
	移動	掲示板前
掲示板前	移動	大学を出る
正門前	見る	門
		中年男性×3
	耳さわる	−
	移動	文永大学周辺
大学周辺	移動	−
事務所	耳さわる×2	−
	話す	神宮寺×3
	見る	神宮寺
		洋子
	話す	神宮寺
	耳さわる	−
	話す	神宮寺
	移動	外へ出る
美貴の部屋	見る	室内
		窓
	耳さわる×2	−
	まどろむ	−

シーン9　神宮寺

大学正門前	移動	中に入る
大学掲示板前	移動	図書館
図書館	見る	周辺×3
		司書×3
	話す	司書×4
	見る	司書×3
	話す	司書
	見る	本棚×4
	探す	−
	タバコ吸う	(外に吸いにいく)
	見る	洋子達
	話す	洋子
		美貴×2
		女子学生
		益田×3
	見る	益田×3
	話す	益田×4
	タバコ吸う	−
	話す	洋子×2
	移動	研究室前
研究室前	移動	−
	話す	女性
		大森×3
研究室前	持ち物	手帳の切れ端
	話す	大森
	移動	教室前
教室前	移動	掲示板前
掲示板前	移動	駐輪場
駐輪場	見る	バイク×3
	タバコ吸う	−
	近づく	−
	話す	男
		川島×3
	タバコ吸う	−
	移動	掲示板前
掲示板前	移動	大学正門前
大学正門前	移動	文永大学周辺
大学周辺	見る	中年男性×2
	タバコ吸う	−
	移動	新宿西口
新宿西口	タバコ吸う	−
	移動	事務所
事務所前	見る	事務所の窓×2
	移動	中に入る
事務所	話す	洋子×9
		美貴×4
		洋子×3
	タバコ吸う×2	−
	整理する (まとめる)	科学化合物の名前
		科学の数字
		5
	話す	洋子
		美貴×3
		洋子
		美貴
	タバコ吸う	−

シーン10　洋子

事務所	髪さわる×3	−
	見る	机×3
	話す	美貴×3
		(納得する)
		美貴
	移動	外へ出る
事務所前	話す	美貴
	移動	新宿西口
新宿西口	移動	文永大学周辺
文永大学周辺	移動	文永大学正門前
大学正門前	移動	中に入る
大学掲示板前	移動	図書館
図書館	見る	周辺
	話す	神宮寺
	見る	美貴
	話す	神宮寺
	見る	神宮寺達×4
	話す	神宮寺×2
	見る	本棚×2
		専門書×7
	髪さわる	−
	話す	美貴×2
	見る	専門書
	髪さわる	−
	話す	美貴
	移動	掲示板前
大学掲示板前	移動	大学を出る
正門前	見る	門
		中年男性×3
	移動	大学周辺
大学周辺	移動	−
事務所	髪さわる×2	−
	話す	神宮寺×4
	髪さわる	−
	話す	美貴
	見る	美貴

シーン11　熊野

淀橋署 刑事課	話す	野田
	移動	−
	見る	窓
	ヒゲいじる	−
	話す	野田
	移動	−
受付	移動	外へ出る
淀橋署前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	渋谷
渋谷駅	移動	センター街
センター街入口	話す	若者達×2
	移動	−
路地裏	見る	男達×2
	ヒゲいじる×2	−
	移動	(追う)
繁華街	移動	センター街東側
センター街 東側	見る	物陰×2
	ヒゲいじる	−
	移動	−
	見る	物陰
		男
	つかみ掛かる	−
	移動	−
繁華街	話す	野田×2
	移動	−
淀橋署刑事課	話す	小林
		(もちろん行く)
取り調べ室	話す	三浦×4
		(選択肢なんでもOK)
	脅す	−
	ヒゲいじる	−
	話す	三浦
刑事課	話す	野田
	移動	鑑識課
鑑識課	話す	三好
	見る	三好
	話す	三好
刑事課	話す	野田
		石塚

E　4/19　10：30～

たまたま聞いていたラジオから、神宮寺たちは残された謎のメモに書かれたPCDが新種の麻薬だと知る。

シーン12　美貴

由香宅居間	耳さわる×2	−
	移動	外へ出る
由香宅玄関	移動	出かける
由香宅前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	神宮寺事務所
事務所前	移動	中に入る
事務所	話す	洋子
	耳さわる	−
	話す	洋子
	見る	洋子
	移動	外へ出る
事務所前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	自分の家
由香宅前	移動	中に入る
由香宅玄関	移動	中に入る
由香宅居間	移動	外へ出る
由香宅玄関	移動	出かける
由香宅前	移動	新宿西口orアルタ前
新宿西口orアルタ前	移動	コマ劇場前
コマ劇場前	移動	新宿西口orアルタ前
新宿西口orアルタ前	話す	洋子
	移動	神宮寺事務所
事務所前	移動	中に入る
事務所	話す	洋子
	見る	ラジオ
		(点ける)
	聴く	ラジオ
	話す	神宮寺×2
		洋子
		神宮寺×4
	見る	神宮寺
	話す	神宮寺

シーン13　神宮寺

大学正門前	移動	中に入る
掲示板前	移動	駐輪場
駐輪場	見る	バイク×2
	探す	(選択肢なんでもOK)
		(そのあたり)
	移動	掲示板前
掲示板前	移動	図書館
図書館	探す	右の方一段目or 右の方二段目or 左の方一段目
	移動	掲示板前
掲示板前	移動	駐輪場
駐輪場	移動	掲示板前
掲示板前	移動	教室前
教室前	話す	益田×4
		(素性×3)
		(性格×3)
		(由香との関係×4)
		(気づいた事×2)
		益田×2
	移動	研究室前
研究室前	タバコ吸う	−
	話す	大森
	見る	大森
	話す	大森×4
	タバコ吸う	−
	話す	大森×3
	見る	大森×2
	持ち物	手帳の切れ端
	話す	大森×4
	タバコ吸う	−
	話す	大森×5
	移動	教室前
教室前	移動	掲示板前
掲示板前	移動	文永大学前
大学正門前	タバコ吸う×2	−
	移動	文永大学周辺
大学周辺	タバコ吸う	−
	整理する (まとめる)	いなかった
		わからない
		由香への好意
		化学物質名
		怖い顔
		三好志保
	移動	新宿西口
新宿西口	移動	淀橋署
淀橋署前	移動	中に入る
受付	移動	鑑識課
鑑識課	話す	三好
	尋ねる	PCDの事
	見る	三好
	尋ねる	PCDの事×2
		似た言葉×3
		(TCD)
		(PCB)
	話す	三好×2
	持ち物	手帳の切れ端
		(5)
	話す	三好×3
	持ち物	薬ビン
		(預ける)
	移動	受付
受付	移動	外へ出る
バーかすみ	見る	店内×4
	話す	かすみ×12
	聴く	ラジオ
	持ち物	携帯電話
バーかすみ	持ち物	(クマノチョクツウ)
	移動	外へ出る
事務所	話す	洋子or美貴
	整理する (まとめる)	連続失踪事件
		手帳の切れ端
		新種の麻薬
	話す	洋子or美貴×4
		美貴
	タバコ吸う×3	−
	話す	洋子or美貴

シーン14　洋子

事務所	髪さわる×2	−
	話す	美貴
	髪さわる	−
	話す	美貴
	移動	外へ出る
事務所前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	美貴の家
由香宅前	移動	中に入る
由香宅玄関	話す	美貴×2
	移動	中に入る
由香宅居間	移動	外へ出る
由香宅玄関	移動	出かける
由香宅前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	コマ劇場前
コマ劇場前	移動	新宿西口orアルタ前
新宿西口orアルタ前	見る	美貴
	移動	事務所
事務所前	移動	中に入る
事務所	話す	美貴
	聴く	ラジオ
	話す	神宮寺×2
		美貴
		神宮寺×4
	見る	神宮寺
	話す	神宮寺

F　4/20　7：50～

失踪中の永田由香が発見され、喜びを隠せない美貴だったが、なんと由香はPCDの毒牙に冒されていた…。

シーン15　美貴

美貴の部屋	移動	姉の部屋
由香の部屋	見る	室内
		壁の傷
	移動	居間
由香宅居間	取る	電話
	耳さわる	−
	見る	電話
		(電話する)
	移動	病院に向かう
病院ロビー	話す	熊野
	見る	熊野
	話す	熊野
	耳さわる	−
	話す	熊野×2
	移動	病室
病院廊下	移動	病室
由香病室	見る	由香
	話す	由香
	見る	由香
		洋子
		由香
	話す	洋子×2
		父親
		母親
		父親
	耳さわる	−
	話す	男
		石塚×2
	見る	石塚
	怒鳴る	−

シーン16　神宮寺

事務所	移動	外に出る
事務所前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	淀橋署
淀橋署前	移動	中に入る
受付	移動	鑑識課
鑑識課	話す	三好×14
		(選択肢なんでもOK)
	移動	受付
受付	移動	外に出る
淀橋署前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	文永大学周辺
大学正門前	移動	中に入る
掲示板前	移動	駐輪場
駐輪場	移動	掲示板前
掲示板前	移動	教室前
教室前	移動	研究室前
研究室前	移動	研究室内
研究室内	話す	大森×3
	聞く	ニュースの事
		PCDの事×3
		麻薬の事×3
		由香の事×2
		川島の事
		論文の事×2
	移動	外に出る
研究室前	移動	教室前
教室前	移動	掲示板前
掲示板前	移動	駐輪場

次ページへ

前ページから

駐輪場	タバコ吸う	―
	話す	学生×10
	移動	掲示板前
掲示板前	移動	大学正門前
大学正門前	見る	門
	タバコ吸う	―
	持ち物	携帯電話
病院ロビー	話す	熊野×2
	移動	病室へ向かう
病院廊下	移動	病室に入る
由香病室	見る	由香
	話す	洋子×2
	移動	退室する
病院ロビー	話す	熊野
		(選択肢なんでもOK)
		熊野×2
	タバコ吸う	―
	話す	熊野×2
		(選択肢なんでもOK)
		熊野
	移動	現場に向かう
川島アパート前	移動	中に入る
川島アパート室内	話す	大家×2
		(今朝起きた理由)
		(目覚めの事)
		(室外機の事)
		(新聞配達員×2)
		大家
	捜索(捜索する)	窓
		ヒーター
		リモコン
		エアコン
		ブレーカー×3
		玄関
	推理(推理する)	死亡推定時刻をズラした
		冷やすあるいは暖める
		暖められた
		エアコンを使った
		ブレーカーを落とす
		電化製品のタイマー
		ヒーター
	話す	熊野
	移動	事務所へ戻る
事務所	話す	熊野×2
	見る	窓
	タバコ吸う	―
	移動	私室
私室	検討×5	―
	移動	事務所に戻る
事務所	話す	熊野
	タバコ吸う	―
	話す	洋子
		(選択肢なんでもOK)
	移動	出かける
アルタ前	移動	コマ劇場前
コマ劇場前(選択肢なんでもOK)	話す	ホステス
	見る	ホステス
		耳or唇or首筋or胸×4
		※「恥ずかしい～」と言うまで
	おだてる	ホステス
	タバコすすめる	―
	話す	ホステス
	移動	新宿西口
新宿西口	見る	通り×2
	タバコ吸う×3	―
	話す	老人
		長さん
	タバコ吸う	―
	持ち物	ポラロイド写真
		(選択肢なんでもOK)
	移動	アルタ前
アルタ前	見る	人ごみ
		歩道
		アルタ前
		路地
	タバコ吸う	―
	見る	路地
	移動	歌舞伎町
歌舞伎町	見る	通り
	話す	店員
	持ち物	ポラロイド写真
	移動	路地裏
路地裏	(選択肢なんでもOK)	―
	話す	室岡
	タバコ吸う	―
	見る	室岡
	ダッキング	―
	パンチ×2	(選択肢なんでもOK)
	話す	室岡
	タバコ吸う	―
	話す	熊野
		洋子
		熊野
シーン17　洋子		
事務所	髪さわる	―
	見る	窓
		灰皿
		窓
	取る	電話
	かける	(かける)
	移動	出かける
病院ロビー	話す	熊野
	髪さわる	―
	話す	熊野
		(選択肢なんでもOK)
		熊野×2
	移動	病室
病院廊下	移動	病室
由香病室	見る	由香
	話す	美貴
	見る	美貴
由香病室	髪さわる×2	―
	話す	美貴
	移動	退室する
病院廊下	移動	ロビー
病院ロビー	話す	男
		石塚×2
	移動	事務所
事務所	話す	熊野
	髪さわる	―
	話す	熊野
		神宮寺×2
	髪さわる	―
	見る	神宮寺
	移動	出かける
アルタ前	髪さわる	(選択肢なんでもOK)
	話す	男
	見る	男
	話す	男
	髪さわる	―
	怒鳴る	―
	移動	コマ劇場前
コマ劇場前	髪さわる	(選択肢なんでもOK)
	話す	男
	見る	男
	話す	男
	髪さわる	―
	平手打ち	(選択肢なんでもOK)
	移動	歌舞伎町
歌舞伎町	話す	熊野
	移動	路地裏
路地裏	話す	神宮寺
	見る	地面
		神宮寺
		熊野
	髪さわる	―
シーン18　熊野		
淀橋署刑事課	移動	鑑識課
鑑識課	話す	三好
	移動	受付
受付	話す	受付
		石塚
	ヒゲいじる	―
	話す	石塚
	移動	刑事課
刑事課	話す	野田
	ヒゲいじる	―
	話す	野田×2
	連絡する	(連絡する)
	移動	受付
受付	移動	出かける
病院前	移動	中に入る
病院廊下	移動	由香の病室
由香病室	話す	先生
	見る	由香
	ヒゲいじる	―
	見る	由香
	話す	由香
	移動	退室する
病院廊下	移動	病院ロビー
病院ロビー	ヒゲいじる	―
	見る	周辺
	ヒゲいじる×2	―
	話す	美貴×2
		洋子
		神宮寺×4
	ヒゲいじる	―
	話す	神宮寺
	移動	現場に向かう
川島アパート前	移動	中に入る
川島アパート室内	話す	神宮寺×3
		大家×2
	見る	大家
	話す	大家
	ヒゲいじる	―
	話す	神宮寺×3
	移動	事務所
事務所	話す	神宮寺×2
	見る	窓
	ヒゲいじる	―
	話す	神宮寺
	ヒゲいじる	―
	移動	出かける
アルタ前	移動	コマ劇場前
コマ劇場前	話す	ホステス
	見る	ホステス
		耳or唇or首筋or胸×4
	おだてる	(選択肢なんでもOK)
	話す	ホステス
	移動	新宿西口
新宿西口	見る	通り×3
	ヒゲいじる×3	―
	話す	老人
		長さん×2
	ヒゲいじる	―
	持ち物	ポラロイド写真
	移動	アルタ前
アルタ前	見る	人ごみ
		歩道
		アルタ前
		路地
	ヒゲいじる	―
	見る	路地
	移動	歌舞伎町
歌舞伎町	見る	通り
	話す	店員
	持ち物	ポラロイド写真
	移動	路地裏
路地裏	話す	神宮寺
	見る	地面
		神宮寺
		洋子
	ヒゲいじる	―

G　4/21　9:10～

事件の裏で女の黒幕が糸を引いている事実を突き止めた神宮寺と熊野。一方、洋子は重要な写真を入手する。

シーン19　美貴		
由香病室	見る	看護婦
	耳さわる	―
	話す	熊野×3
	見る	熊野
	耳さわる×2	―
	見る	由香
	移動	病院を出る
病院廊下	移動	ロビー
病院ロビー	移動	外に出る
病院前	移動	―
由香宅前	移動	中に入る
由香宅玄関	移動	中に入る
由香宅居間	聞く	姉の部屋
	近づく	姉の部屋
由香の部屋	見る	室内
	移動	外へ出る
由香宅前	見る	道路
	耳さわる×3	―
	移動	中に入る
由香宅居間	かける	電話
		(かける)
シーン20　神宮寺		
事務所	話す	洋子×4
	タバコ吸う	―
	話す	洋子×2
		熊野×5
	タバコ吸う	―
	話す	熊野×3
		洋子×4
	整理する(まとめる)	女
		益田
	移動	外に出る
事務所前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	文永大学周辺
大学正門前	見る	門
	タバコ吸う	―
	整理する(まとめる)	覗き込んでいた
		逃げた
		ほくろ
		益田
		アリバイ
	移動	中に入る
掲示板前	移動	教室前
教室前	移動	(選択肢なんでもOK)
	話す	益田×3
	尋ねる	由香と川島の事×2
		PCDの事×2
		中年男性の事
	タバコ吸う	―
	尋ねる	益田のアリバイ×2
		藤沢教授の事×2
	移動	研究室前
研究室前	話す	藤沢×3
	見る	藤沢×2
	話す	藤沢×2
	尋ねる	由香の事×2
		益田の事×4
		大森の事×3
		川島の事
		室岡の事
		中年男性の事×2
		アリバイの事
	タバコ吸う	―
	整理する(まとめる)	関わっていない
		知らなかった
		益田と大森
		知らない
	移動	教室前or図書館
教室前or図書館	移動	掲示板前
掲示板前	移動	大学正門前
大学正門前	移動	大森のマンション
大森のマンション前	移動	マンション玄関
大森のマンション玄関	見る	入口×3
	持ち物	メモ
	見る	入口
	移動	中に入る
大森のマンション室内	話す	大森×3
	見る	大森
	話す	大森×3
	タバコ吸う	―
	話す	大森×2
	検討	―
	話す	大森
	移動	外に出る
事務所前	移動	中に入る
事務所	話す	洋子×6
	タバコ吸う	―
事務所	見る	洋子
	聞く	洋子×3
	話す	洋子
シーン21　洋子		
事務所	話す	神宮寺
		熊野×2
	見る	熊野
	話す	神宮寺
	見る	机
	移動	外へ出る
事務所前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	文永大学周辺
大学周辺	移動	川島のアパート
川島アパート前	見る	周辺
	話す	中年男性
		大家
		(仕事の話)
		大家
		(もう聞かない)
	移動	古紙センター
川島バイト先	見る	周辺
	話す	従業員×2
		(由香の事)
		従業員×2
	髪さわる	―
	話す	従業員×2
	移動	川島のアパート
川島アパート前	移動	文永大学周辺
大学周辺	移動	新宿西口
新宿西口	見る	新宿駅
		(調べる)
		(職業別)
	移動	アルタ前orコマ劇場前
アルタ前orコマ劇場前	移動	靖国通り
靖国通り	移動	パブあざみ
パブあざみ	話す	ママ
	見る	店内
		写真
	話す	ママ
	髪さわる	―
	話す	ママ×3
	移動	店を出る
靖国通り	移動	―
事務所前	移動	中に入る
事務所	見る	机×3
	話す	神宮寺×2
	持ち物	パブあざみの写真
	話す	神宮寺
	髪さわる	―
	取る	電話
	話す	神宮寺
シーン22　熊野		
取り調べ室	睨み付ける	(選択肢なんでもOK×2)
	睨み付ける	哀しく睨む
	見る	室岡
	睨み付ける	―
	語りかける×2	―
	話す	室岡×5
		(すべて選択)
	ヒゲいじる	―
	話す	室岡
刑事課	移動	受付
受付	移動	出かける
淀橋署前	移動	新宿西口
新宿西口	移動	西山総合病院
病院前	移動	病院内
病院ロビー	移動	病室
病院廊下	移動	由香の病室
由香病室	話す	美貴×3
	見る	美貴
	移動	退室する
病院廊下	移動	ロビー
病院ロビー	移動	外に出る
病院前	移動	新宿駅西口
新宿西口	移動	神宮寺事務所
事務所前	移動	中に入る
事務所	話す	神宮寺
	ヒゲいじる	―
	話す	神宮寺
	見る	洋子
	話す	洋子
	移動	―
事務所前	移動	新宿駅西口
新宿西口	移動	淀橋署
淀橋署前	移動	中に入る
受付	移動	取り調べ室
取り調べ室	話す	野田×2
	ヒゲいじる	―
	思い返す	―
	ヒゲいじる	―
	話す	野田

To Be Continued

ヒント　謎の事件簿

まずは神宮寺編。容疑者3人のアリバイと死亡推定時刻を照らし合わせればホシはすぐ分かるハズ。

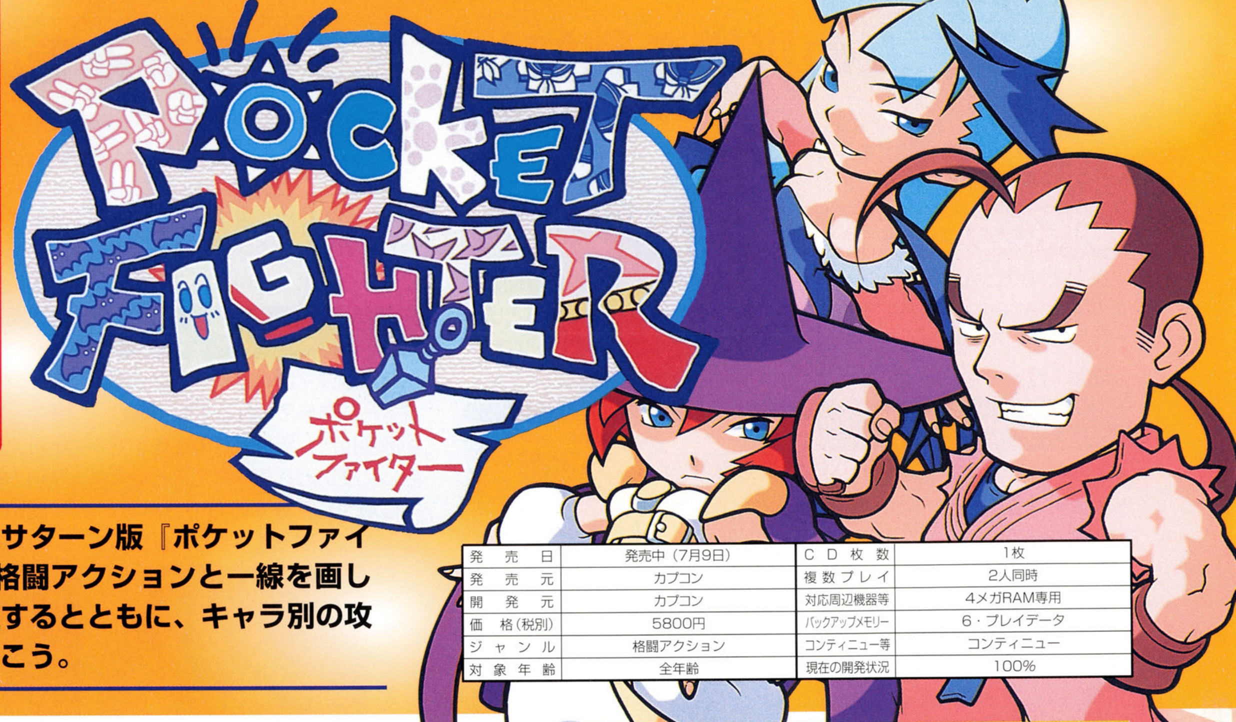
問題はなぜガイシャが窓際に立ったのか。窓際にある赤いものは…。

次に洋子編。現場を捜索すれば、血のついたハンカチがすぐにみつかる。そのハンカチを凶器として使用するには？　何か包めば…。

攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

システムとキャラ性能を理解し、サイキョー流を超えろ！



ついに発売されたサターン版『ポケットファイター』。今までの格闘アクションと一線を画したシステムを検証するとともに、キャラ別の攻略法を紹介していこう。

発売日	発売中（7月9日）	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	4メガRAM専用
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	6・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

方向と3つのボタンで出せる、さまざまな技を把握しよう

パンチ（以下P）、キック（以下K）、スペシャル（以下S）のボタンは、特定の方向とともに押すと攻撃が変化する。これは、全キャラに共通するので、自キャラの攻撃がどう変わるのか、把握しよう。

数は少ないが選りすぐりの通常技

通常技は、PボタンかKボタンと方向ボタンの組み合わせで、下に記したように各4種類ずつの攻撃を出せるようになっている。

さらに、これら以外にも➡+ボタンで違う攻撃（遠距離攻撃や中段攻撃）が出せるキャラもいるので、いろいろと試してみよう。

立ちP	しゃがみP	ジャンプP	対空技

ただの立ちP、しゃがみP（立ちガード不能）や、アッパー系が多い対空技など、一通り標準的な攻撃がそろっている。これ以外に一部のキャラは、➡+Pで中段攻撃（しゃがみガード不能）などが出せる。

立ちK	しゃがみK	ジャンプK	足払い

P同様ただの立ちK、下段攻撃のしゃがみK、相手をダウンさせられる下段足払い系の攻撃などがある。なかにはPと同じように➡+Kで、中段攻撃(しゃがみガード不能)などの変化のある技が出せるキャラもいる。

ガードする相手には、ガードクラッシュ

このゲームオリジナルのS。このボタンは、特定のコマンド+Sでマイティコンボを出す以外に、ガードクラッシュ（以下GC）という、ガードのできない攻撃が出せる。コンピュータ戦や、ガードの堅い対戦相手には、このGCを使ってダメージを与えていこう。

ガードクラッシュ

ガードを無視してダメージを与えるほか、相手が所持しているジェムを奪える。なお、GCはSを押している時間の長さで、ヒットしたときに与えるダメージと、奪えるジェムの量を3段階に変化させられる。1段階目から順に特大ジェム1個、特大ジェム2個、特大ジェム2個+宝箱となっている。

方向ボタンとの組み合わせで、奪うジェムの色と、ヒット効果（浮かせたり、ふっ飛ばしたり）を任意に選択できる。ヒット効果はキャラごとに違うが、奪う色は全キャラ共通。写真左から赤、青、黄のジェムに対応している。

ガードクラッシュ返し

GCには、受け手側にもきちんと返し技が用意されている。⬅+Sで体が光り、GCが返せるようになるのだ。ただし、相手がGCを出さないと、スキを作る結果に。

⬅体が青く光っている間にGCを受ければ、反撃ができる

COMPLETE ATTACK

©CAPCOM

※コマンドはすべて、キャラが右向きの場合のものです。また、＋はボタンの同時押しを意味します。

システムの詳細を熟知し、さらなる高みをめざそう

ジェムによるパワーアップや、アイテムによる攻撃など、オリジナルのシステムがたくさんつまっている。これらシステムの詳細を理解すれば、さらにプレイが楽しくなることうけあいだ。

勝敗のカギを握る石「ジェム」を知ろう

宝箱を開けたり、アイテムキャリアを攻撃したり、相手に連続技やマイティコンボを決めたときに画面上に散らばる、四角い宝石がジェムだ。これをどれだけ回収できるかで勝敗が左右されるといっても過言ではない。では、なぜそう言えるのかを検証していこう。

パワーアップ

このゲームは、ジェムをたくさん手に入れることで、色に対応した必殺技がレベルアップするようになっている。これにより、性能やダメージが、飛躍的に上昇する必殺技もあったりするのだ。

自分の使うキャラの、どの必殺技をレベルアップさせるべきか、またその必殺技は何色のジェムに対応しているのかを、きちんと把握して戦いに臨もう。

攻撃距離が短く、頼りないが…

レベルアップすると、ここまで届く

コンボゲージ上昇

もう一つのジェム回収理由は、取るごとにマイティコンボゲージが増えていくことにある。つまり、マイティコンボで一発逆転、というのもねらえるようになるわけだ。なお、取ったジェムの色に対応する必殺技レベルがMAXだった場合は通常の2倍、ゲージが増加するようになっているぞ。

特大ジェム1個でゲージ半分

必殺技レベルがMAXだと…

まるまる1本たまってしまうぞ

少ないダメージでも、ジェムが多く出るマイティコンボを使おう

攻撃の幅が広がる7つのアイテム

アイテムは最大3つまでストックでき、相手にぶつけたりすることで、さらなる追い打ちをかけることができる。ヒットしたときのダメージも、なかなか侮れない。なお、アイテムは連投ができるぞ。アイテムとその効果は、下の表のとおりだ。

アイテム	相手に当てたときの効果
炎	燃えて浮く。このとき、落ちるまでに追い打ち可能。
氷	氷に閉じ込めておける。投げ以外の技で追い打ち可能。
毒	気絶状態になる。ただし時間は短い。
バナナ	足払いで転ばされたときと同じ状態になる。
石化	石化して止めておくことができる。1発だけ追い打ち可能。
雷	感電する。空中投げなら追い打ち可能。
爆弾	炎よりも燃えて浮く。落ちるまでに追い打ち可能。

必殺技、投げ、つかみ、そしてマイティコンボ

格闘アクションには無くてはならない必殺技や、投げ技（つかみ技）一発逆転の可能性を持ったマイティコンボ（必殺技のパワーアップバージョン）など、特殊コマンドで発生する技は、このゲームにもいろいろ存在する。それぞれを順に検証していこう。

必殺技

簡単なコマンドで、それなりのダメージを与えられる攻撃、それが必殺技だ。それぞれの性能を把握し、使いどころを考えると絶大な破壊力を発揮するものもある。また、通常技のスキをカバーするためにキャンセル（通常技の戻りモーションを無視し、必殺技を出すこと）する際にも必殺技は必要不可欠だ。114ページからのキャラ別攻略では、各キャラの必殺技の使いどころについても記載しているので、参考にしてもらいたい。

けん制や連続技で重宝する、飛び道具系必殺技

跳び込みなどを迎撃できる、対空系必殺技

投げ、つかみ

相手を投げ飛ばすことのできるガード不能技で、P+Kで出せる。しかし、このゲームの投げで特に使っていきたいのは、←↙↓↘→+P+Kか→↘↓↙←+P+Kの投げである。すべてのキャラに存在するこの2つの投げのうち、どちらかが相手を高く浮かすことができ、そのあとに何らかの追撃が可能な場合が多いのだ。これを使っていかない手はないぞ。

また、これ以外にも空中投げがある。空中ガードができるこのゲームでは、空中戦の一手段でもあり、こちらは追い打ち技としても使えるのだ。

浮かせられるコマンド投げには…

すばやくマイティコンボを入力

追い打ちが可能

マイティコンボ

相手のスキをつき大ダメージを与えるほか、浮かせた相手への追い打ちとしても使っていける。さらに、たいていのマイティコンボは、ヒットさせると大量のジェムが放出されるので、これを回収すれば必殺技のレベルアップや、コンボゲージの上昇に大いに役に立つのだ。なお、説明書に載っているコマンドのほかにも出し方があるが、詳しくはキャラ別攻略で。

ジェムが大量に出る技の代表格、天回傘

滅殺豪昇龍は、ダメージが驚異的だ

※コマンドはすべて、キャラが右向きの場合のものです。また、＋はボタンの同時押しを意味します。

お手軽だけど奥が深い、フラッシュコンボを理解しよう

このゲームのオリジナルシステムの代表的なもので、Pから始まったあとPとKを押す順番の組み合わせで、全部で8ルートの連続攻撃（コンボ）を繰り出すことができる。また、攻撃が出る際ほとんどのキャラ（あのゴウキまでも）が、コスチュームをさまざまに変化させて攻撃するため、見た目にも楽しいとてもコミカルな技だ。

コンボ自体はとても簡単に出せるが、途中の分岐で中段や下段、ガード不能技（GC、投げ技、つかみ技）へと派生させることができるため、相手との読み合いがとても白熱する。さらに、必ず連続技として成立する攻撃と、そうでない連係になる攻撃が存在するため、相手の一瞬のスキをついての攻防もとても熱い。

このルート表で、それぞれの攻撃をつなぐ矢印の色は、赤が連続になることを、青が連係になることを表す。また、PやKの色は、次ページからの属性表の◯に対応している。

攻撃側 出しきるか? 途中で止めるか?

- 出しきる
- 途中で止める
- 次を遅らせる

フラッシュコンボ（以下FC）で、どのルートを通っても4つの技が連続になるのは、ゴウキのPKPKのみ。それ以外は連続にならないため、相手の割り込みや反撃を許してしまう場合が多い。それらの対策として、左記の3つがあげられる。特に、途中で止めても自分のほうが早く、もしくは相手と同時に動けるような技を探しておくことは、とても重要だ。FCについては、次ページからのキャラ別攻略でも触れているので、自キャラの研究を忘れずに。

⇧スキの少ない技で止めて、相手の出方をうかがったりする

⇦このグラフィックでPを押してみる…

⇧バッチリ、カウンターをとったぞ

防御側 いつ反撃するべきか?

- すべてガード後
- 連係に割り込む
- ガードキャンセル

FCを受ける側は、相手のFCがどう変化するのかを見極め、ガードしていく必要がある。しかし、固められてばかりでは相手に勝てないので、反撃をねらっていこう。

反撃箇所は左の3つがあげられる。FCの4段目をガードしたあとに、反撃するという手段。連係部分に出の早い必殺技やマイティコンボで割り込むという手段。そして、ダメージは極少だが確実に反撃できる、ガード中に➡+Sでガードキャンセルするという手段だ。状況に合わせて使い分けていこう。

連続・連係技の組み立て方

『ポケットファイター』の連続技は、組み立て方がほかの格闘アクションと異なる部分がある。基本となる連続技の組み立てから、独特の連続技の考え方などを紹介するので、自分の糧としてほしい。

通常技から…

ここで紹介するのは、既存の格闘アクションでもおなじみの、相手がのけぞって反撃できない時間に、次の攻撃をたたき込み連続攻撃にしていくというもの。ここで通常技にキャンセルをかける場合、しゃがみ攻撃か⬉+Pの対空攻撃（一部のキャラのみ）にしか、キャンセルがかけられないことを覚えておくように。

⇧跳び込み攻撃、しゃがみ攻撃、キャンセル必殺技というのが常套手段

浮かし技から…

各キャラには、相手を上方高くに打ち上げる、浮かせ技というのが存在する。リュウを例にとって見ると、PPPPのFCの4発目がこれに当たる。これがヒットして相手が浮いたあとは、落下点に必殺技などを重ねて出すことで、追い打ちが成立する。

しかし、ここで食らっている側が、受け身を取ると、回避できる追い打ちも存在する。そこで使っていきたいのが、アイテム。このアイテムをタイミングよく投げれば、自分が追い打ち攻撃を出すよりも早く相手に届く場合がほとんどで、投げるアイテムによっては、さらに追い打ちができることもある。浮かせ技→アイテム→アイテム→マイティコンボ、なんてこともできるぞ。

⇨相手が浮く攻撃がヒットしたら…

⇦無防備な相手に、強力な攻撃をたたき込もう

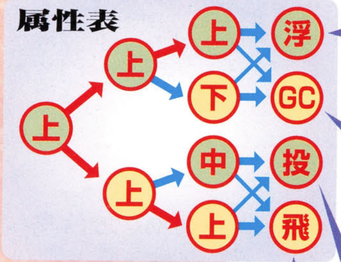
キャラ別の基本的な戦い方と実戦的なテクニックを紹介

リュウ

何をおいても波動拳の強化を忘れるな

通常技は使い勝手がいいものばかり。➡+PかK（中段）でガード位置を揺さぶれるのも強み。必殺技も粒ぞろいだが、なかでも波動拳は早いうちにレベルアップをさせたい。連続技や固め、追い打ちとしてとても重宝するぞ。

⬅攻撃のかなめなので、率先して強化しよう



ヒットすれば追い打ちが可能なので、アイテム、空中投げ、真空波動拳などを決めていこう。相手を引っかけるため、遅く出すのも効果的。

つねにPPPやPPPPで固めていると、ねらいやすい。ただしこれを当てる場合は、まったくためずに出さないとすぐに反撃されるぞ。

このKを出すまえに、割り込まれる可能性があるため、PKKときた場合は3段目で止めておき、ごくまれに4段目まで出すのがいい。

つかみにいくまでの時間が早く、相手はなかなか反応できない。つかんだあと連打すると、ヒット数とジェムの数を増やせる。

PPルートを軸に

リュウはPPで始まるFCをメインに戦う。PPPは連続でつながり、PPKならヒット、ガードを問わず先に動けるからだ。ヒットした場合は、右の写真のように⬅でFCをキャンセルし、しゃがみ攻撃を当てよう。4段目のアッパーは遅らせて出すと、反撃しようと動いた相手にヒットし、相手を浮かせられる。その場合追い打ちは、アイテムか真空波動拳。相手がガードしているなら、GCをねらう。

ジェムを大量に出すためには暴風竜巻旋風脚、相手FCへの割り込みには真空波動拳を使っていこう。

➡ここで⬅を押して、FCをキャンセルする

⬆先に動けるのでしゃがみ攻撃から必殺技をつないでいこう

知ってた？

マイティコンボが、GCやGC返しになってしまう人は、このコマンドで出すといいぞ。

マイティコンボ	隠しコマンド
真空波動拳	⬇⬊➡⬇⬊➡+P
暴風竜巻旋風脚	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+K
烈風迅雷掌	PP➡KS

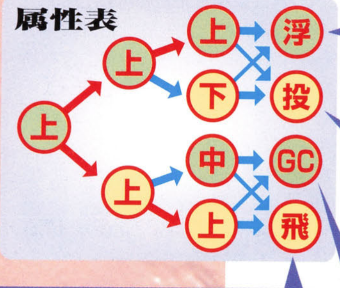
ケン

昇龍拳のレベルを上げないことがポイント

ケンといえば昇龍拳だが、『ポケットファイター』では、レベル1の場合のみ信頼して使える。レベルを上げる必殺技は、赤ジェム対応の波動拳と、青ジェム対応の竜巻旋風脚。昇龍拳を使っていくなら、レベルを上げないでおくこと。また、リュウ同様ケンにも特殊入力の➡+K（中段）が存在し、ガードを揺さぶれるぞ。

マイティコンボは必殺技とは違って頼りになる。距離があるなら昇龍裂破で、接近しているなら神龍拳、疾風迅雷脚を決めよう。

⬅波動拳は、レベル3で炎をまとう



リュウと同じ使い方が望ましいが、マイティコンボでの追い打ちは全段ヒットすることがないため、無難に波動拳やアイテムで決める。

間合いが短く使えない投げ。ほとんどの場合相手をつかめることなく、スキを作ってしまう。相手を画面端に追いつめてなら、つかめる。

このKを出すよりは、PKKで止めておいたほうがいい。出すならそのつど緩急をつけて出して相手の反撃を誘い、カウンターになるように出そう。

せっかくの遠距離GCだが、PKPルートだと相手に接近してしまうため、反撃されやすい。PKKルートから出すことだ。

波動拳を強化

必殺技は波動拳がメインと記したが、もし連続技の締めとして使っていくなら、レベル2で成長をとめておかないと、連続にならないことを覚えておこう。

FCは、PPPかPKKがメイン。3段目でとめて、しゃがみKキャンセル波動拳を出していこう。相手が通常攻撃を出したりしていると、しゃがみKからが見事ヒットする。PKPの中段攻撃は、反撃されるので、使わないほうがいい。

連続技は、レベル2までなら波動拳、コンボゲージがあるなら昇龍裂破をねらっていこう。

⬅ダウン確定のうえ、1ヒットのダメージは上

⬅当たりどころによりダウンさせられなくなる

⬅割り込みに使えるものばかり。ここぞというときに確実に割り込めるようにしよう

知ってた？

ケンの場合も使いどころが多いため、GCやGC返しに化けないように、こちらのコマンドを。

マイティコンボ	隠しコマンド
昇龍裂破	⬇⬊➡⬇⬊+P
神龍拳	⬇⬊➡⬇⬊+K
疾風迅雷脚	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+K

※コマンドはすべて、キャラが右向きの場合のものです。また、十はボタンの同時押しを意味します。属性表の○は緑色がPに、黄色がKに対応しており、○をつなぐ矢印は、赤が連続に、青が連係になることを意味します。なお、○内の文字は、それぞれ次の意味を持っています。上：上段攻撃、中：中段攻撃（しゃがみガード不能）、下：下段攻撃（立ちガード不能）、浮：浮かせ技、GC：ガードクラッシュ、投：投げ技・つかみ技、飛：ふっ飛ばし技、D：ダウン技

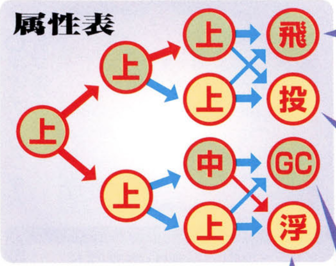
フラッシュコンボは、3発止めが超強力 チュンリー

気功拳をレベルアップさせるため、赤ジェムを集めていこう。ただし、しゃがみ攻撃からの連続技にするなら、レベル1のままにしておくこと。百裂脚は、レベルアップすれば役に立つようになるが、こちらは好みしだいでOK。

なお、⬅⬋⬇⬊➡+Kでスピニングバードキック（成長なし）を出せるが、あまり役に立たない。通常技で役立つのは、対空能力抜群の⬊+Pと、ダッシュ攻撃。ダッシュからPの下段、Kの中段、P+Kの投げという3択が発生するぞ。

⬅飛ぶ弾が大きくなるので役に立つ

属性表



PPルート4段目のバズーカは、相手が跳んだり通常技で割り込もうとすると、結構当たってくれる。たまに出してみるといい。

ためたあと、相手のほうに結構移動するため、反応が遅れると決まりやすい。PPPやPPP⬅PPPをガードさせ続け、たまにねらおう。

左上のPがヒットすれば連続になり、相手を浮かせられる。追い打ちは気功拳、覇山飛昇脚、空中投げ、アイテムなどが代表的。

出るまでが遅くて、リーチが短いため、ほとんど使いみちがないGC。ここまで出すのであったら、素直に3段目で止めたほうがいい。

PPPメインの攻め

メインとして使っていくFCはPPP。これは、ヒット、ガードを問わずに自分が先に動けるため、ヒットした場合は、立ちPやしゃがみPがつなげられる。そこからさらにFCや、しゃがみ攻撃キャンセル気功拳、輪海嘯をねらおう。また、PPPでプレッシャーを与え続けたら、たまにPPから浮かせ投げをねらおう（結構ヒキョウくさいが…）。高確率で投げられるので、追い打ちに気功拳が決まるぞ。PPP以外のFCでは、PKKか、PKPKをたまに使うといい。

相手のFCに対する割り込みは、気功掌が一番いい。途中に無理矢理割り込む場合でも無敵時間があるので割り込みやすいぞ。

⬆⬅を押してFCをキャンセルし…

⬅PPP⬅PPPの10ヒットが完成する

⬆相手のFCへの割り込みや、連続技に使える2つのマイティコンボ

知ってた？

気功掌はまだいいが、輪海嘯はちょっとコマンドが長いので、出しづらいかも。

マイティコンボ	隠しコマンド
気功掌	⬇⬊➡⬇⬊➡+P
輪海嘯	➡⬊⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+P
覇山飛昇脚	⬇⬊➡⬇⬊+K

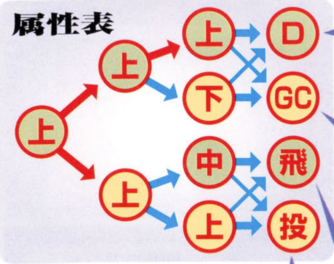
新技の春火襲倒をレベルを上げて使っていけ さくら

絶対にレベルアップさせたいのは、波動拳と春火襲倒。特に赤ジェム対応の波動拳は、レベルが上がれば飛距離も伸び、使いやすくなる。レベルアップしても連続技にできるので、頼りになるぞ。青ジェム対応の春火襲倒は、連続技として使い、ボタン連打で大量のジェムを出すために使おう。咲桜拳はレベルアップしていくたびに使いづらくなるため、使わないほうがいい。

相手への飛び込みはジャンプP、しゃがみはKが使いやすい。

⬅出てくるジェムの量が格段に増える

属性表



浮かしているようだが、相手がダウンするだけで、追い打ちすら決められない技。ガードされると反撃を受ける可能性もある。

PPKでつないできてKがヒットしていた場合、これもヒットしやすい。反応されると反撃されるけど、たまに使ってみるといいぞ。

つかみの発生が遅いうえ、思いのほか間合いが狭い技で、あまり使えない。失敗すると相手に近づいてしまうのもいただけない。

出が遅い分使いづらそうだが、その遅さが幸いして運良く当たる場合がある。ただし、決してねらって当てられるものではない。

波動拳or春火襲倒

FCは使いづらいものが多いので、跳び込み攻撃からしゃがみKキャンセル春火襲倒や波動拳、➡⬊⬇⬋⬅+P+Kを出す。この浮かせ投げのあとは、空中投げや、真空波動拳、春爛漫などをねらおう。

ダメージを与える手段としては、しゃがみKキャンセル真空波動拳や乱れ春雨を当てよう。相手FCの割り込みにも真空波動拳や乱れ春雨なら安定して使っていける。

⬆この浮かせ投げのあと、めったに決められない春爛漫をねらってもいい

また、自分が追いつめられる状態で、相手、自分ともに画面端に近いときにその性能を十二分に発揮するのが、春爛漫である。画面端にいると、兄貴たちが相手にたどり着くまでの時間が短いため、とても実用的な技になる。FCの割り込みとしても使えるぞ。

⬅しゃがみPよりダメージが大きい

⬅リュウのよりもダメージが大きい

知ってた？

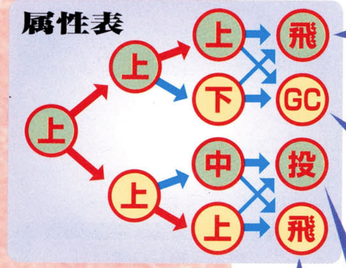
真空波動拳を右のコマンドで出そうとすると、咲桜拳になってしまう場合がある。

マイティコンボ	隠しコマンド
真空波動拳	⬇⬊➡⬇⬊➡+P
乱れ春雨	⬇⬊➡⬇⬊+K
春爛漫	➡⬊⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+P

シャドウブレイドをレベル1で抑えよう モリガン

判定が強い通常技が多く、通常技だけでも攻めていける。このうちしゃがみKは、⬊+Kと同じダウンさせる足払いだということを覚えておこう。ちなみにキャンセルはかけられないぞ。必殺技は、赤ジェム対応のソウルフィストからレベルを上げていきたい。やはり、判定の大きな飛び道具は魅力的だ。シャドウブレイドはレベルが上がると対空性能が下がるため、考えたいところ。相手FCへの割り込みは、安定したデスブレイドかダークネスイリュージョンで。

⬆スーパージャンプからも使っていける



こちらのFCに対し、相手もFCで割り込んでこようとすると、ヒットさせられる。わざと遅く出すのも、効果的でいいぞ。

最初のPを遠目で当ててしまうと、このGCは届かない。モリガンは、相手がガードする状況を作りやすいキャラなので、ねらいやすい。

PPPPかPPKPと同じように、FCで割り込もうとした相手に当たりやすい。ガードされるとピンチ。3段目で止めたほうがいい。

間合いが狭いのが難点。つかむまではそれほど時間はかからないので、やはり間合いが問題。決まったら空中投げなどの追い打ちを。

シェルキックで押す

FCはPPKをメインにして、相手を固めていく。3段目が下段なのとガードさせれば自分が先に動けるのがポイントだ。

跳び込みは空中で⬇+Kのシェルキックを使っていく。攻撃判定が長く出ているうえ、複数ヒットするので、立ち攻撃につなぎやすい。また、Sを押しながらのダッシュで跳び込むのもいい。

立ちKは出が早く、判定が強いうえに、ヒット、ガードを問わずモリガンが先に動ける。もしカウンターヒットすれば、直接ダークネスイリュージョンがつながるぞ。

連続技としては、しゃがみPの1段目しかキャンセルをかけられないのが残念だ。

⬇どの技も主導権を握りやすい。特にガードさせたあとは優位に立てる

⬆しゃがみPの1段目をキャンセル

⬆マイティコンボへとつなげよう

知ってた？

ダークネスイリュージョンは、順番に押すことで出せるが、近距離だとFCになってしまう。

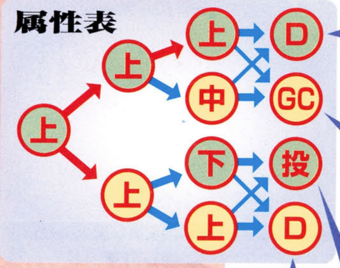
マイティコンボ	隠しコマンド
ダークネスイリュージョン	PP➡KS
デスブレイド	⬇⬊➡⬇⬊+P
パラサイトテンペスト	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+K

1本のマイティコンボゲージが勝敗を握る レイレイ

通常技で頻繁に使っていけるのが、対空用の➡+Pとけん制用の➡+Kだ。➡+Kは、ギリギリ届く間合いから不意に出すと、歩き始めた相手に当たることが多い。

必殺技は、地霊刀を対空用として使いたいので、黄ジェムを回収しよう。暗器砲は、ダメージよりもためて出したときの気絶効果に期待して使っていこう。天雷破は、分銅がしゃがみガードされてしまうので、ヒットを期待してはいけない。ここは割り切って、GC用の固めとして使っていこう。

⬆レベルが上がれば対空技として使える



出し切るよりは、3段目で止めるか、遅く出すのが基本。相手に接近しつつ攻撃を出すので、接近している最中に割り込まれやすい。

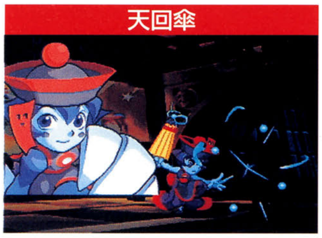
ちょっと離れたあたりからFCをスタートさせてしまうと、このGCが当たらない場合が多い。間合いを考えてスタートしよう。

飛び道具なためリーチが長く、多段ヒットするため割り込みや反撃がされにくい。メインとして使っていきたいFCだ。

間合いは結構広めで、発生自体も早めなので、固まっている相手はつかみやすい。3段目をPの下段にするとつかみやすいぞ。

天回傘命!

FCは、PKKKをメインに使っていき、ガードの固い相手にはPKKPも交ぜて戦っていくといい。しかし、FCで固めてばかりでは、勝ちは見えてこない。レイレイはいかに1本目のコンボゲージをためるかがポイント。そして、その1本でダメージを与えつつ、どんどんコンボゲージをためていくことで、勝利に近づくのだ。最もいい使い道は、ずばり天回傘である。ダメージは少ないものの、ジェムの発生量が並みでは、回収すれば使う前よりコンボゲージが増えているくらいだ。相手が画面端にいるなら、天雷破をガードさせてGCを重ねてジェムを奪おう。



⬆レイレイの恐怖は、1本のコンボゲージと天回傘からスタートする

⬆画面端に追いつめたら、これを狙おう

⬆ガードしているあいだに、GCを出す

知ってた？

天雷破のコマンドはヴァンパイアシリーズにならっているが、難しいので、使う必要なし。

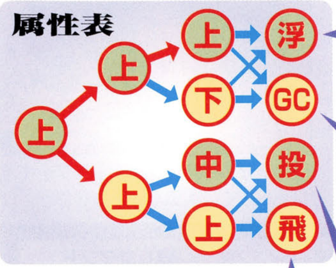
マイティコンボ	隠しコマンド
天雷破	PSKK⬆
雷々球	⬇⬊➡⬇⬊➡+K
天回傘	⬇⬊➡⬇⬊➡+P

※コマンドはすべて、キャラが右向きの場合のものです。また、十はボタンの同時押しを意味します。属性表の○は緑色がPに、黄色がKに対応しており、○をつなぐ矢印は、赤が連続に、青が連係になることを意味します。なお、丸内の文字は、それぞれ次の意味を持っています。上：上段攻撃、中：中段攻撃（しゃがみガード不能）、下：下段攻撃（立ちガード不能）、浮：浮かせ技、GC：ガードクラッシュ、投：投げ技・つかみ技、飛：ふっ飛ばし技、D：ダウン技

攻撃への割り込みを前提とした戦いを フェリシア

必殺技は黄ジェム対応のローリングバックラーを成長させていこう。連続技として活用でき、ヒット後に倒れるので跳び込んで攻めやすい。また、赤ジェム対応のサンドスプラッシュは、レベル3になれば攻撃距離が伸びるため、遠近どちらでも使っていけるようになる。連続技としても大いに活用できるぞ。青ジェム対応のデルタキックの成長は、レベル2で止めておくように。レベル3にしてしまうと、連続ヒットしないうえにダウンが奪いづらくなるのだ。

⬅連続技や割り込みに使っていける



PPP止めを常とし、たまに出すとても効果的。ヒットしたらダンシングフラッシュや空中投げなどの追い打ちを入れていこう。

出が遅いため、思いのほか当たってもらえないロックバスター。攻撃の距離もさほど長くないので、あまり使わないほうがいい。

間合いは狭いが、出が早いためつかみやすく、とっても使える投げ技。間合いの問題は、3段目がどちらも相手に近づく技なので解消される。

並以上には使っていける技。通常技やFCで割り込まれても相討ちになることもある。PKKメインにして、たまに出すのがいい。

強い必殺技で押す

基本FCをPKKとし、攻撃を続けるといい。たまに4段目のPで投げたり、Kを出してみよう。また、PPPもメインとして使っていけるぞ。必殺技がレベルアップしている場合は、無理にFCをねらわず、跳び込み攻撃からしゃがみKキャンセルサンドスプラッシュか、ローリングバックラー、もしくはデルタキックで攻める。デルタキックは前述してあるように、ダウンが奪えるレベル2までで。また、コンボゲージがあればダンシングフラッシュをねらっていこう。

コンボゲージは、ダンシングフラッシュに使うこと。相手のFCへの割り込みや、スキへの反撃用として、とても重宝するぞ。

⬇レベルアップで使用頻度が上がる

レベル3サンドスプラッシュ

⬅ジャンプKからデルタキックを連打！

⬅レベル2までなら連続ヒット＋ダウン

知ってた？

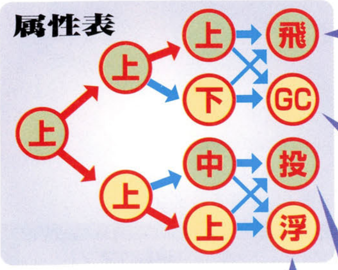
長いコマンドが多い。と言っても、ダンシングフラッシュが使えればいいので問題なし。

マイティコンボ	隠しコマンド
プリーズヘルプミー	➡⬊⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+P
クレイジーフォーユー	⬅⬊⬇⬋➡⬋⬇⬊⬅+P
ダンシングフラッシュ	⬇⬊➡⬇⬊➡+P

ミュースウィープを主軸とした戦法 タバサ

立ちPは、全キャラ中一番出が遅いが、リーチが長い。逆にしゃがみPは、出は早いが立ちPの半分くらいのリーチしかない。これらはリーチにあった使い分けが望ましい。ほかには、空中で➡+Kが多段ヒットするので使いやすいうえ、スーパージャンプ（⬇⬆）中に⬇+Kで出るミュースウィープが奇襲や接近用として使える。レベルアップは、ドラゴンブローを最優先すること。それと同時に、ドラゴンズ・ロアーをレベルアップさせていこう。

⬅飛び道具を消して攻撃できるのが魅力



ここまで出し切ってもあまりスキができないのが魅力の攻撃。攻撃判定が強めなので、時間差でわざと遅く出すのもかなり有効だ。

リーチもそれなりにあり、判定の出るスピードも遅くないため、結構ねらっていける。PPPKとすれば、ギリギリかするくらいを狙えるぞ。

発生は早いが間合いが狭く、つかめない可能性はあるが、ある程度は狙っていける攻撃だ。アストロカノンによる追い打ちを忘れずに。

出してはいけない攻撃。ヒットすればいいが、ガードされたり当たらなかった場合のスキが大きすぎるのだ。PKKで止めるように。

赤ジェムをねらおう

跳び込みは➡+Kかミュースウィープで行い、浮かせ投げやFC、しゃがみPキャンセルドラゴンブローや、マイティコンボにつなぐ。

FCはPPPかPKKがオススメ。特にPKKはガードさせれば危険はないうえ、当たった場合は3段止めから⬇+Pがヒットするため、さらにキャンセルドラゴンブローなどがねらえるのだ。

相手FCの割り込みには成長したドラゴンブローやドラゴンズ・ロアーが、密着した相手や相手FC途中に強引に割り込む場合は、ドラゴン・アポカリプスが効果的だ。

間合が開く相手FCをガードした場合は、アストロカノンを使うといい。アンタッチャブル・フォースは、相手の起き上がりに重ねるのが無難な使い方だ。

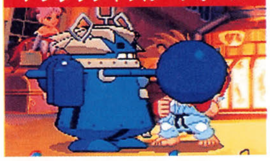
⬅割り込み後必死に連打してここまで減らせる

⬇下のどちらかの技で連続技始動

しゃがみP

ミュースウィープ

アンタッチャブル・フォース


⬅ガード不能なため、相手は避けられない

知ってた？

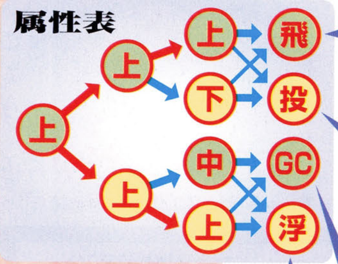
ここぞというときのために、アストロカノンはできればこっちのコマンドを使っていきたい。

マイティコンボ	隠しコマンド
アストロカノン	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+P
アンタッチャブル・フォース	➡⬊⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+P+K
ドラゴン・アポカリプス	⬇⬊➡⬇⬊+K

フラッシュコンボを封印すべし いぶき

しゃがみ攻撃が強く、使い勝手がいい。必殺技の風斬りは、後述する受け身不可能の連続技用にレベル3に上げるため、代わりに↘+Pの対空技を使おう。コマンド投げの絶・いぐさ地獄（→↘↓↙←+P+K）もかなり役立つ。必殺技は先にあげた、黄ジェム対応の風斬りと赤ジェム対応の苦無をレベルアップさせていこう。風斬りは連続技専用に、苦無は奇襲や固めに使うのだ。マイティコンボは霞朱雀を奇襲や不意打ちに、疾風をFC割り込み用に使おう。

レベル3なら固め用として使える



ヒットすれば相手をふっ飛ばすことができるが、ガードされてしまうと反撃される可能性がある。出す前に割り込まれる場合もある。

判定が出るまでの時間が遅すぎるため、はっきりいって使えない。割り込まれたり、逃げられたりしてしまう。グラフィックはいいのに…。

攻撃の発生があまりに遅すぎるため、まったく使えない。もし、当たることがあっても、いぶきはポーズを決めていて、追い打ちができない。

発生が遅くなく、リーチもそれなりにあり、役に立ちそう。ただし、ここに来るまでに止められてしまっている可能性が高い。

投げを狙おう

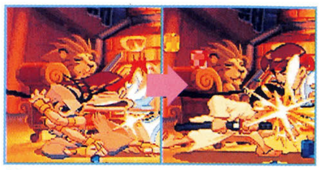
いぶきのFCはとても使いづらく、反撃される箇所が多すぎるためそう頻繁に使えない。それよりも跳び込み攻撃から、しゃがみ攻撃キャンセル必殺技やマイティコンボで、相手の体力を地道に減らそう。

そんないぶきだからジェムはとても必要で、特にFCでダメージを与えていけない分、必殺技を迅速に強化しておきたい。足の速さを利用して必要なジェムを回収しまくろう。跳び込みからしゃがみ攻撃や、絶・いぐさ地獄などを出して、連続技につなぐのだ。

なお、絶・いぐさ地獄の直後に、レベル3の風斬りを出せば、相手は受け身が絶対できない。画面端なら空中投げも決められるぞ。

絶・いぐさ地獄で飛んでいく相手へ…

風斬りを最速で入力。受け身は不可能


しゃがみKのスライディングをキャンセルして、疾風などをつなごう

知ってた？

霞朱雀と疾風はどちらのコマンドでも、少しのミスで違うマイティコンボになってしまう。

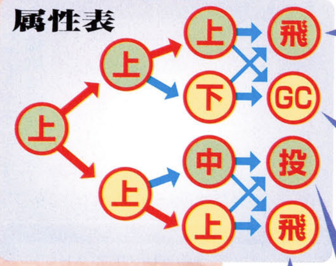
マイティコンボ	隠しコマンド
霞朱雀	↓↘→↓↘→+P
児雷也	→↘↓↙←↙↓↘→+K
疾風	↓↘→↓↘+P

いかに固めてスクリューに持っていくか? ザンギエフ

攻撃力が高いため、1つ1つの技が相手にとっては脅威。対空技は、↘+Pか←+P+Sが安定して決まる。ジャンプ攻撃は横方向に強く、跳び込みは空中で↓+Pがとても強い。ヒットすればFCにつなげられるため、これだけでもいいダメージになる。

必殺技は言うまでもないだろうが、赤ジェム対応のスクリューパイルドライバー（以下SPD）を、レベルアップさせていこう。SPDは1ヒットの投げだが、ジェムがかなり出てくるぞ。

投げハメマンの破壊力はここでも健在



多少出が遅いため、3段目までガードされていると、この攻撃は格好の割り込み対象となる。出し切ってしまわないほうがいい。

GCは振り下ろすのが早くて、リーチもそれなりにあるので、相手が跳んだ場合などはうまくくらってくれる場合もある。

出が早く、よほどいいタイミングでないと割り込まれることは少ない。必殺技やマイティコンボでもつぶせる場合があるぞ。

ほかのキャラと比べると、投げ間合いが狭いが、ためてからつかむまでが早いので、結構使える。画面端なら、さらに空中投げをねらおう。

パワーで押す

ジャンプしてボディープレスを出しているだけでも、プレッシャーをかけていける。ヒットしたらPPP、PPK、PKKのFCにつないでダメージを稼ごう。このときPPKのKがヒットした場合は、←でFCをキャンセルし、さらにPPPかPPKにつないでいける。この程度の攻撃で、大抵の相手は体力が半分近くになっているはず。

しかし、これではザンギっぽくない。やはり彼は相手を豪快にぶん回してなんぼのキャラ。いかにSPDやファイナルアトミックバスター（以下FAB）を決めていくかを考えてみよう。重要なのは、相手がくらいモーションのときは投げられない、ということ。そのため、しゃがみ攻撃をガードさせたりして、投げられる状態になってからSPDやFABのコマンドを完成させよう。

跳び込み攻撃から、ちょっと遅目にしゃがみ攻撃を出して、ガードさせる。ガードさせた瞬間にFABでキャンセルをしよう

知ってた？

FABをわざわざ2回転で出す必要はない。ヘビーバイトはこちらのほうが出しやすい?

マイティコンボ	隠しコマンド
ロシアンビート	↓↘→↓↘+K
ヘビーバイト	↓↙←↓↙←+PK
ファイナルアトミックバスター	2回転+PK

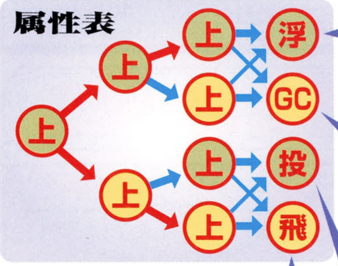
※コマンドはすべて、キャラが右向きの場合のものです。また、十はボタンの同時押しを意味します。属性表の○は緑色がPに、黄色がKに対応しており、○をつなぐ矢印は、赤が連続に、青が連係になることを意味します。なお、丸内の文字は、それぞれ次の意味を持っています。上：上段攻撃、中：中段攻撃（しゃがみガード不能）、下：下段攻撃（立ちガード不能）、浮：浮かせ技、GC：ガードクラッシュ、投：投げ技・つかみ技、飛：ふっ飛ばし技、D：ダウン技

フラッシュコンボでサイキョー流安泰? ダン

立ちPはリーチが長くとても役立つ。立ちKも頭より高い位置に足が出るため、浅く跳び込まれたときの対空として使える。

ダンは、攻めている限り赤いジェムしか出てこないため、我道拳はおのずとレベルアップしていく。積極的に成長させるなら、黄ジェム対応の晃龍拳だ。通常、晃龍拳は16分の1の確率で無敵が発生するが、成長すると無敵の確率が2倍、4倍と上がっていくぞ。割り込みにそこそこ使えるマイティコンボは、震空我道拳と晃龍烈火だ。

⬆レベルアップで無敵の確率もアップ



PPPで止めるよりは、潔くここまで出し切ってしまおう。割り込もうとするとうまい具合にアッパーが出て、カウンターになるときがあるぞ。

ちょっと出るのが遅いのが玉にキズだが、ダンのFCには中段と下段が存在しないため、最後くらいはここらへんをねらってみよう。

発生が極端に遅い。出さないようにするか、ダンの衣装が胴着に戻ってくるくる回るころにボタンを押して、遅めに出すこと。

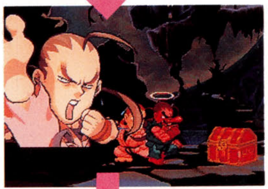
つかみにいくのが遅いうえ間合いも狭いが、中段と下段がないダンのFCの中では唯一ダメージを与えていける技なのだ。

PPPがメイン

ろくに連続技も決まらないので、跳び込みからFCのPPPかPKKを当てて、地道に攻撃しよう。

ダンを使ってつらいのが赤ジェムしか出ないこと。しかし考えようによっては、レベルがMAXになりやすくコンボゲージがためられるので、FCと我道拳とマイティコンボで戦っていこう。しゃがみ攻撃キャンセル震空我道拳や、晃龍烈火などをねらうといい。ほかには、殉哭殺を決めていきたい。相手の跳び込みを前ジャンプ攻撃で迎撃し、着地の瞬間に殉哭殺コマンドを完成させると、相手が着地したところにヒットする。起き上がりに重ねるのもいいぞ。

⬆空中戦を制すると、早く着地できる


⬆着地と同時にオヤジを降霊!

⬆とどめに使えば「父」の文字が…

知ってた?

ダンは、➡↘⬇↙⬅↙⬇↘➡+Sで、真・晃龍拳という隠しマイティコンボが出せる。コンボゲージを2本消費するぞ。

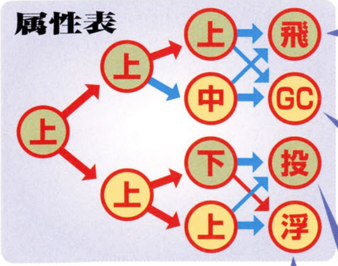
マイティコンボ	隠しコマンド
震空我道拳	⬇↘➡⬇↘➡+P
オヤジブラスト	➡↘⬇↙⬅↙⬇↘➡+P
晃龍烈火	⬇↘➡⬇↘➡+K
殉哭殺(3ゲージ消費)	PP➡KS

フラッシュコンボよりも、通常連続技がメイン ゴウキ

通常攻撃の性能は、ほぼケンと同じ感覚で使える。跳び込みは、前方ジャンプ中に⬇+Kの天魔空刃脚が役立つ。タバサのミュースウィープと違い、通常のジャンプからでも出していけるのが強みだ。

必殺技は豪波動拳を中心にレベルアップさせる。ただし、レベル3まで上げると↘+Pキャンセルでしかつながらなくなるので、しゃがみ攻撃にキャンセルをかけたい場合は、レベル2までで止めておこう。割り込み用マイティコンボは滅殺豪波動を使うといい。

⬆↘+Pキャンセルでつなげばいい減り



無防備状態で相手に近づくモーションがあるため、割り込まれやすい。また、ガードされてしまうとスキだらけで、反撃されてしまう。

攻撃が発生する早さは並み程度だが、リーチがとても長く、歩いて逃げることはまず不可能だ。しかし、ジャンプで楽にかわされてしまう。

この技はPKKKとした場合はつながらないが、PKPKとした場合、このゲームの中で唯一すべてのFCが連続技として成立する。

つかむ間合いがとても長く、少しでもボーッとしていれば、ばしっとつかんでくれる。このあとは、一撃だけ攻撃を与えられるぞ。

天魔空刃脚からの攻め

跳び込み攻撃は天魔空刃脚で決まり。出すタイミングが変えられるため、相手をかく乱しやすい。密着状態から跳べば、背後からの攻撃も可能。技がヒットしたら着地後にPKPKのFCを最速で出し、大ダメージとダウンを奪おう。

しかしそれだけでは寂しいので、必殺技を絡めた攻撃も使うといい。代表例として、↘+Pキャンセル豪波動拳や、豪昇龍拳、マイティコンボをつなぐのが理想だ。↘+Pの代わりに、しゃがみKからでも一部の必殺技がつながるぞ。ゴウキの技の代名詞である瞬獄殺は、相手の起きあがりに重ねるといい。

⬆これも瞬獄殺。詳細は下を見よ

⬆↘+Pキャンセル滅殺豪昇龍。跳び込み攻撃からなら、ゲージ半分は減らせるぞ

知ってた?

瞬獄殺を右のコマンドでヒットさせるよう。すると、ゴウキが光の中でどんな攻撃をだしているかが見られるようになるぞ。

マイティコンボ	隠しコマンド
滅殺豪波動	➡↘⬇↙⬅↙⬇↘➡+P
滅殺豪昇龍	⬇↘➡⬇↘+P
天魔豪斬空	空中で➡↘⬇↙⬅↙⬇↘➡+P
瞬獄殺(3ゲージ消費)	PP➡KS

攻略
COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第3回

LANGRISSER V THE END OF LEGEND

ラングリッサーV
ジ エンド オブ レジェンド

ヒロインの友好度情報とシナリオ攻略の2本立てで贈る

攻略第3回目は、だれもが知りたかったヒロインの友好度情報を公開。もちろん、シナリオ攻略もバッチリサポートしているぞ!

発売日	発売中(6月18日)	CD枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	複数プレイ	1人用
開発元	キャリアソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6300円	バックアップメモリー	213・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

エンディングに大きく影響する各ヒロインの友好度の秘密

ラムダ(マリー)、ブレンダ、クラレットとの親しさの度合いは友好度で測られ、ゲーム中の選択肢により変化する。ここではシナリオ1~18までの友好度に関係するイベントを公開しよう。

SCENARIO1 戦闘中
------ 会話の発生条件 ------
→主人公がラムダより先に脱出ライン(出口付近)に達する
○主人公「外へは出られたが…。」
・「気づかう」を選択
→ラムダの友好度+1
・「急がせる」を選択
→ラムダの友好度−1
・「質問する」を選択
→ラムダの友好度変化なし

SCENARIO1 戦闘後
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○ラムダ「あなたも私が邪魔に~。」
・「そうさせてもらうよ。」を選択
→ラムダの友好度+1
・「俺はそこまで人でなしじゃない。」を選択
→ラムダの友好度−1

SCENARIO2 戦闘中
------ 会話の発生条件 ------
→主人公がラムダより先に脱出ラインに達する
○主人公「後はラムダを待つだけか…。」
・「ラムダの心配をする」を選択
→ラムダの友好度+1
・「ラムダを急かす」を選択
→ラムダの友好度−1
・「黙っている」を選択
→ラムダの友好度変化なし

SCENARIO3 戦闘中
------ 会話の発生条件 ------
→隠しアイテムを発見する
○地面の穴から布の切れ端が~。
・「強引に引っ張る。」を選び、「はい」を選択
→ラムダ、クラレット、ブレンダの友好度各+1
・「強引に引っ張る。」を選び、「いいえ」を選択
→クラレット、ブレンダの友好度各−1
・「普通に引っ張る」を選択
→友好度の変更なし
・「そっと引っ張る」を選択
→友好度の変更なし

SCENARIO5 戦闘後
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○ブレンダ「アタイの仕入れた情報~。」
・「ブレンダなら大丈夫だろう。」を選択
→ブレンダの友好度+1
・「確かにそうだな。」を選択
・「有能な部下ねぇ…。」を選択
→戦闘中にブレンダが撃破されていた場合、ブレンダの友好度−1
→戦闘中にブレンダが撃破されていなかった場合、ブレンダの友好度-2

SCENARIO6 戦闘中
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○主人公「アルフレッドが父親~。」
・「そうなのか?」を選択
→クラレットの友好度+2
・「お前にそんな度胸はないだろうな。」を選択
→ブレンダ、クラレットの友好度各−1、ラムダの友好度+1
・「そんなバカな…。」を選択
→ブレンダ、クラレットの友好度各+1
・「ふ~ん。」を選択
→ラムダの友好度+2

SCENARIO7 戦闘後
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○主人公「それは…。」
・「ラムダに聞いてみる」を選択
→ラムダの友好度−1
・「ブレンダに聞いてみる」を選択
→ブレンダの友好度+1
・「自分で考えてみる」を選択
→ラムダ、クラレット、ブレンダの友好度各+1

SCENARIO8 戦闘前
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○ラムダ「そうね。今は少しでも~。」
・「アルフレッドを気遣う」を選択
→ブレンダの友好度+1、ラムダの友好度−1
・「アルフレッドをしかる」を選択
→ラムダ、ブレンダの友好度各−1
・「先を急ぐ」を選択
→ラムダの友好度+1、ブレンダの友好度−1
○主人公「………。」
・「信じるよ」を選択
→ラムダの友好度+3
・「木と話すのは、信じられない」を選択
→ラムダの友好度−2
・「異変って、何だ?」を選択
→ラムダの友好度+1

SCENARIO9 戦闘中
○市民の護衛
・戦闘中に市民が1部隊も撃破されていない
→ラムダ、ブレンダ、クラレットの友好度各+2
・戦闘中に市民が1部隊撃破されている
→ラムダ、ブレンダ、クラレットの友好度各+1

SCENARIO9 戦闘後
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○ラムダを追いますか?
・「いや、俺じゃない方がいい。」を選択
→友好度の変更なし
・「わかった、行って来る。」を選択
→ラムダの友好度+5

SCENARIO11 戦闘中
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○アルフレッド「うまく協力を~。」
・「そうだな」を選択
→クラレットの友好度+2
・「そう上手くいくかな。」を選択
→ラムダ、ブレンダの友好度各+1
・「答えない」を選択
→クラレットの友好度−2

SCENARIO12 戦闘後
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○主人公「自分が皇帝殺しの~。」
・「話さない」を選択
→友好度の変更なし
・「話す」を選択
→クラレットの友好度+4

SCENARIO13 戦闘中
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○主人公「ああ。」
・「俺に任せておけ」を選択
→クラレットの友好度+2、ブレンダの友好度+1
・「君の理想のためだ」を選択
→ブレンダの友好度+2
・「何しろ俺は凄いからな」を選択
→ラムダの友好度+1

SCENARIO14 戦闘中
----- イベントの発生条件 -----
→クラレットとエリックが4ターン目まで生存していること
○エリックの説得
・クラレットがエリックを説得
→クラレットの友好度+2
・クラレットがエリックを攻撃
→クラレットの友好度−4
・エリックがクラレットを攻撃
→クラレットの友好度−2
・エリックが撃破される
→クラレットの友好度−4

SCENARIO15 戦闘後
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○主人公「俺は……。」
・「いい人だと思う。」を選択
→ブレンダの友好度+2、クラレットの友好度+1
・「怪しいと思う。」を選択
→ラムダの友好度+1、ブレンダの友好度−2
・「いい人には見えない。」を選択
→クラレットの友好度−1、ブレンダの友好度−2

SCENARIO16 戦闘中
------ 会話の発生条件 ------
→特になし
○主人公「そうだな…。」
・「ラムダ」を選択
→ラムダの友好度+2
・「アルフレッド」を選択
→友好度の変更なし
・「ブレンダ」を選択
→ブレンダの友好度+2
・「クラレット」を選択
→クラレットの友好度+2

©キャリアソフト

シナリオ19～28までのポイント解説

難易度もより一層アップしてきたシナリオ19～28。ここでは前号と同様に、敵ユニットの部隊データなどはもちろん、ヒロインの友好度に関連する会話や、隠しアイテムの場所なども掲載している。

SCENARIO19～因縁～ 復活するモンスターがやっかい

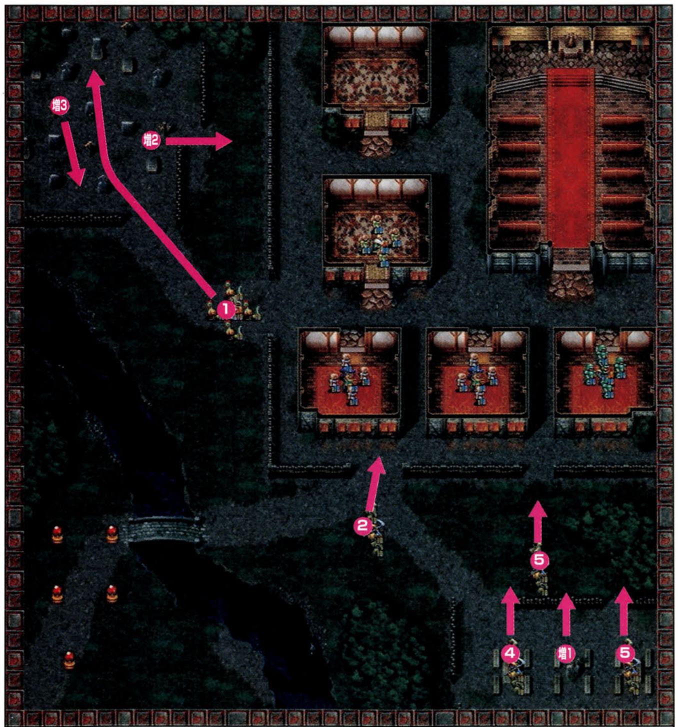
勝利条件	・死人使いグロブの撃破	敗北条件	・村人の全滅 ・主人公の死亡

マップ南側にいる敵部隊はすべて北上して村人を攻撃する。しかも、これらはすべて障害物を無視した移動が可能なので、行軍速度が速い。そこで北東を目指しつつ、ラムダなどが敵指揮官を魔法で攻撃して足止めを行うと効果的だ。

また、1度倒した敵が一定条件時に復活するのがやっかい。詳しくは欄外を参照のこと。

増援増1は戦闘開始直前、増2増3は6ターン目に登場する。なお、グロブを倒すときは、復活した敵に邪魔されないように、グロブ以外の敵部隊を先に全滅させておこう。

村人が1部隊も撃破されていない場合、戦闘終了後に村人からミスリルソードをもらえる。



❶ 死人使いグロブ／AT33・DF23・A+11・D+6・M+7　コカトリス（AT28・DF16）×4
❷ ラルヴァ／AT23・DF18・A+4・D+2・M+4　スペクター（AT17・DF14）×2
❸ ラルヴァ／AT23・DF18・A+4・D+2・M+4　スペクター（AT17・DF14）×2
❹ ラルヴァ／AT23・DF18・A+4・D+2・M+4　スペクター（AT17・DF14）×2
❺ ラルヴァ／AT23・DF18・A+4・D+2・M+4　スペクター（AT17・DF14）×2
増1 ラルヴァ／AT23・DF18・A+4・D+2・M+4　スペクター（AT17・DF14）×2
増2 リビングアーマー／AT28・DF20・A+10・D+4・M+9　スケルトン（AT21・DF16）×4
増3 レイス／AT28・DF20・A+10・D+4・M+9　スペクター（AT17・DF14）×3

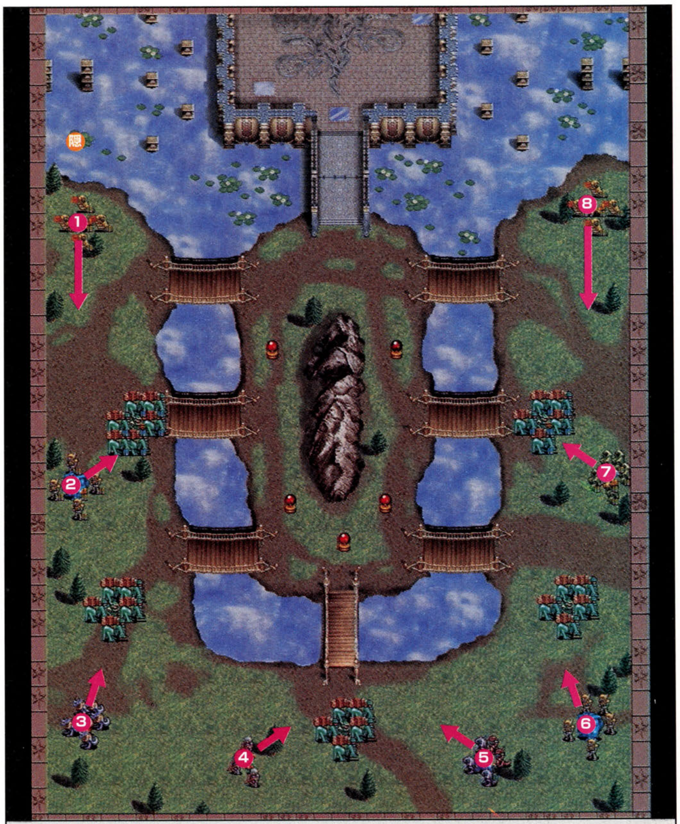
ヒロインの友好度の変化に関係するイベント

・クラレットが死人使いグロブに攻撃を仕掛ける
→クラレットの友好度+2

SCENARIO20～援護～ 橋を切り落とすタイミングが重要

勝利条件	・敵の全滅	敗北条件	・補給部隊が3部隊以上撃破される ・主人公の死亡

橋を渡って外で敵部隊を足止めしつつ、補給部隊が橋を渡りきるのを確認してから橋を切り落とそう。こうすれば、敵の行軍速度が遅くなるため、安全に補給部隊を退避させられる。なお、移動時は補給部隊の通れるスペースを確保するため、橋をふさがないこと。



❶ キラータイガー／AT27・DF18・A+5・D+3・M+2　クロウラー（AT21・DF16）×4
❷ ブロンズゴーレム／AT23・DF23・A+1・D+5・M+2　ボーンゴーレム（AT19・DF19）×4
❸ ワーベア／AT25・DF22・A+4・D+6・M+4　ウルフマン（AT20・DF14）×5
❹ アルラウネ／AT21・DF16・A+2・D+0・M+0　ダークエルフ（AT16・DF7）×3
❺ スキュラ／AT25・DF22・A+4・D+5・M+5　ダークマーマン（AT23・DF12）×3　ダークリザード（AT24・DF11）×2
❻ ブロンズゴーレム／AT23・DF23・A+1・D+5・M+2　ボーンゴーレム（AT19・DF19）×5
❼ ラルヴァ／AT24・DF18・A+5・D+2・M+5　スペクター（AT17・DF14）×5
❽ キラータイガー／AT27・DF18・A+5・D+3・M+2　クロウラー（AT21・DF16）×4

ヒロインの友好度の変化に関係するイベント

・輸送部隊が1部隊も撃破されていない
→ラムダ、ブレンダ、クラレットの友好度各+2
・輸送部隊が1部隊撃破されている
→クラレットの友好度+2

隠しアイテム及びイベント

・マップ上の隠の位置へ指揮官を移動させる
→エクスカリバーを入手できる

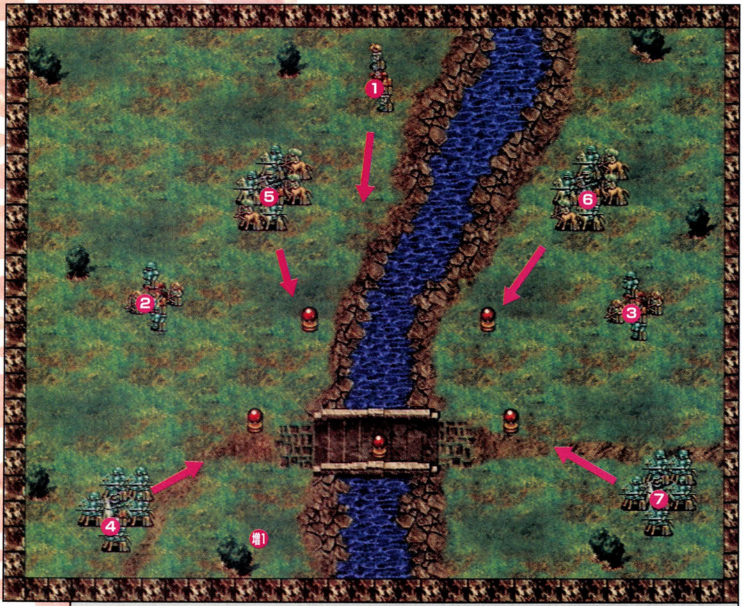
※主人公たちが倒したモンスターがいる場合、一定の条件を満たすと倒したモンスターが復活する。条件は以下のとおり。
1度目の復活…6ターン目、もしくは2345のモンスターを全滅させている場合発生　2度目の復活…最初の復活の4ターン後　3度目の復活…最初の復活の7ターン後　4度目の復活…最初の復活の12ターン後

SCENARIO21～旧敵～　動かず敵を迎え撃て

勝利条件	・敵の全滅	敗北条件	・主人公の死亡

敵部隊に囲まれた状態で始まるため、行動順の遅い部隊は自分が行動する前に攻撃を受けるハメになる。また、敵部隊との距離が近いため、直接戦闘が得意ではないマリーはマップ南側の橋に配置しておこう。ここなら接近する敵部隊を魔法で攻撃できるので、まさに一石二鳥といえる。

ここでの戦法は自分から動くよりも、接近してくる敵を迎撃すること。そのため、各部隊には遠距離からの攻撃が可能なユニットを何隊か入れておくと非常に効果的だ。ただし、❷❸はほとんど移動することはないので、スキをみてこちらから攻撃を仕掛けて、なるべく早めに撃破してしまおう。なお、増1は3ターン目になるか、オメガを撃破すると出現する。



❶オメガ／AT38・DF27・A+10・D+7・M+5　ウォリアー（AT24・DF17）×2
❷ソーサラー／AT25・DF19・A+5・D+2・M+3　ソルジャー（AT20・DF14）×2　エルフ（AT16・DF6）×2
❸ソーサラー／AT25・DF19・A+5・D+2・M+3　ソルジャー（AT20・DF14）×2　エルフ（AT16・DF6）×2
❹シルバーナイト／AT30・DF20・A+8・D+3・M+2　ヘビーランサー（AT22・DF21）×5
❺ブレイブナイト／AT32・DF21・A+10・D+4・M+3　ドラグーン（AT29・DF20）×3　ケンタウロス（AT19・DF8）×3
❻ブレイブナイト／AT32・DF21・A+10・D+4・M+3　ドラグーン（AT29・DF20）×3　ケンタウロス（AT19・DF8）×3
❼シルバーナイト／AT30・DF20・A+8・D+3・M+2　ヘビーランサー（AT22・DF21）×5
増1 ホークロード／AT29・DF16・A+7・D+4・M+2　ヒポグリフ（AT20・DF13）×4

ヒロインの友好度の変化に関係する会話

会話の発生条件
→マリーがオメガを攻撃後、主人公の行動順になる
○主人公「マリー…。」
・「すまない。」を選択
→友好度の変更なし
・「俺がオメガを止めていたら…。」を選択
→マリーの友好度+3
・「もう忘れよう。」を選択
→マリーの友好度−2

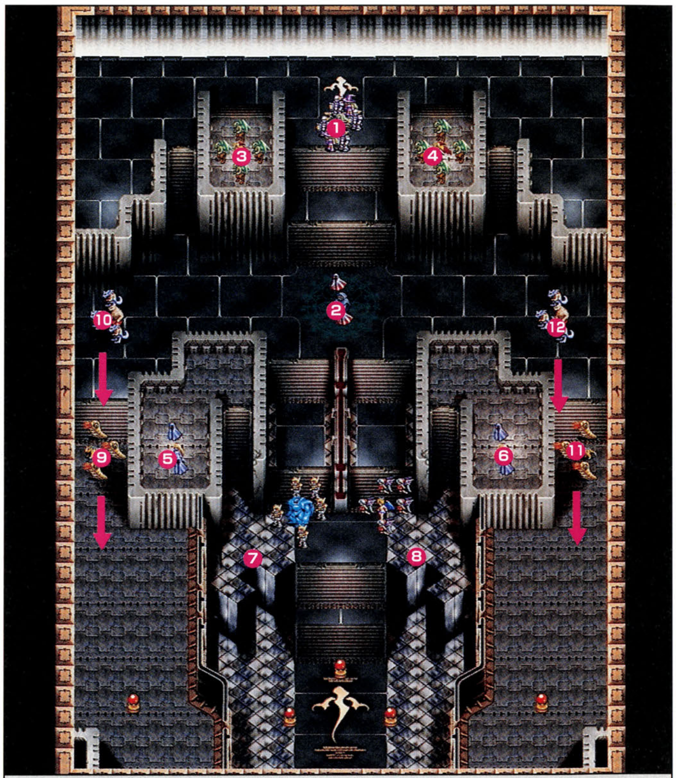
SCENARIO22～魔窟～　デスロードを優先して倒せ

勝利条件	・死人使いグロブの撃破	敗北条件	・主人公の死亡

ここでの強敵は❷の部隊だ。この部隊に勝つには、アタックなどの補助魔法を複数の味方部隊にかけてから、集中攻撃で倒そう。

なお、❷は戦闘開始前にグロブにつけられる、復讐の印を持った指揮官をねらう。これがだれにつけられるかはランダムだ。

敵の部隊を5部隊以上撃破すると、グロブが複数の部隊を復活させるが、❷の部隊だけは復活しないので安心していい。



❶死人使いグロブ／AT35・DF24・A+12・D+7・M+9　ダークガード（AT26・DF22）×4　ウィッチ（AT18・DF1）×2
❷デスロード／AT41・DF29・A+18・D+9・M+21　シェード（AT21・DF20）×2
❸サキュバス／AT29・DF21・A+9・D+5・M+9　レッサーデーモン（AT25・DF22）×4
❹サキュバス／AT29・DF21・A+9・D+5・M+9　レッサーデーモン（AT25・DF22）×4
❺レイス／AT28・DF20・A+10・D+5・M+9　シェード（AT21・DF20）×2
❻レイス／AT28・DF20・A+10・D+5・M+9　シェード（AT21・DF20）×2
❼ブロンズゴーレム／AT25・DF26・A+3・D+7・M+3　ボーンゴーレム（AT19×DF19）×5
❽インキュバス／AT26・DF20・A+7・D+4・M+7　ナイトメア（AT22・DF15）×5
❾キラータイガー／AT27・DF18・A+5・D+3・M+2　クロウラー（AT21・DF16）×3
❿ワーベア／AT25・DF22・A+4・D+6・M+4　ウルフマン（AT20・DF14）×3
⓫キラータイガー／AT27・DF18・A+5・D+3・M+2　クロウラー（AT21・DF16）×3
⓬ワーベア／AT25・DF22・A+4・D+6・M+4　ウルフマン（AT20・DF14）×3

ヒロインの友好度の変化に関係するイベント

・クラレットがグロブに攻撃を仕掛ける
→クラレットの友好度+1
・主人公がヒロインに復讐の印を渡す
→渡されたヒロインの友好度が−2
・主人公がヒロインから復讐の印を受け取る
→受け取ったヒロインの友好度が+1

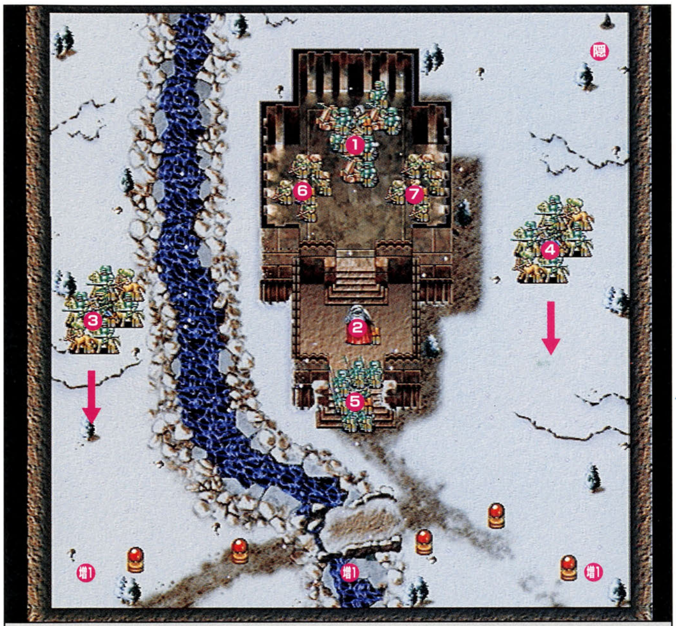
SCENARIO23～巨兵～ 囲まれないように各個撃破

勝利条件	・ギルモア及び魔導巨兵の撃破	敗北条件	・主人公の死亡

ここでの最大の難敵❷は、広範囲にダメージを与える魔法で攻撃してくるので、周囲のユニットのHPには常に気を配ろう。❷にはデクラインをかけてからの、サンダー系の魔法による攻撃が非常に有効。アタックなどの魔法をかけて攻撃するよりも効果的だ。

❶はバリスタの射程距離外から魔法で攻撃しよう。ただし、❻❼がヒールで回復させるので、こちらをクラレット（飛兵）で先に倒そう。このとき、なるべくバリスタの射程距離に留まらないこと。

(隠)は3ターン目になるか、味方ユニットが❷に15マス以上近づいた2ターン後に出現する。マップ上では出現場所の表示が3カ所になっているが、これらの場所のどれかにランダムで出現する。



❶ギルモア新皇帝／AT32・DF25・A+10・D+6・M+14　バリスタ（AT25・DF5）×4　レギオン（AT25・DF19）
❷ガルツォーク／AT41・DF37・A+10・D+15・M+10
❸ブレイブナイト／AT32・DF21・A+10・D+4・M+3　ドラグーン（AT29・DF20）×4　ケンタウロス（AT19・DF8）×2
❹ブレイブナイト／AT32・DF21・A+10・D+4・M+3　ドラグーン（AT29・DF20）×4　ケンタウロス（AT19・DF8）×2
❺ジェネラル／AT28・DF24・A+6・D+8・M+3　ファランクス（AT23・DF24）×6
❻エキュイユ／AT23・DF20・A+2・D+5・M+5　ハイエルフ（AT23・DF10）×3　クルセイダー（AT22・DF18）×2
❼エキュイユ／AT23・DF20・A+2・D+5・M+5　ハイエルフ（AT23・DF10）×3　クルセイダー（AT22・DF18）×2
(増1)クフィール団長／AT38・DF22・A+15・D+9・M+8　ヒポグリフ（AT20・DF13）×4　スカイアーチャー（AT16・DF5）×2

ヒロインの友好度の変化に関係するイベント

・クラレットがギルモアに攻撃を仕掛ける
→クラレットの友好度＋1

隠しアイテム及びイベント

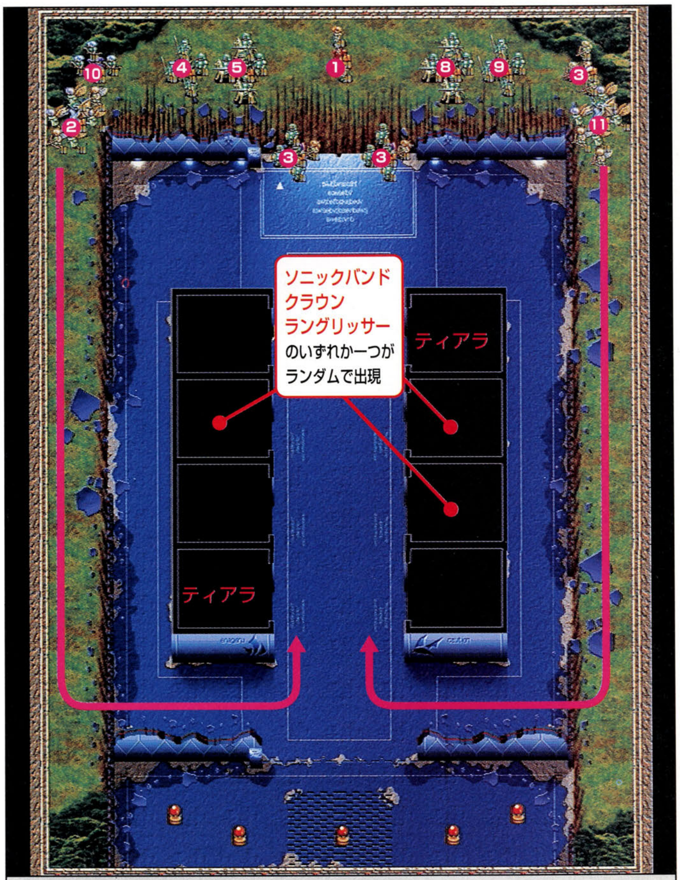
・マップ上の(隠)の位置へ指揮官を移動させる
→ブラッディランスを入手できる

SCENARIO24～争奪～ すばやい行動と足止めを行おう

勝利条件	・ラングリッサー保持者がマップ下端へ到達 ・敵の全滅	敗北条件	・ラングリッサーを奪われ、マップ上端へ逃げられる ・主人公の死亡

❷⓫は矢印のように移動して味方部隊の背後をつこうとするので、あらかじめ、後方に1～2部隊待機させておくと安全だ。

マップ上の黒い部分は侵入可能で、なかには宝箱がある。どこに何があるかはマップを参照のこと。敵に中身を取られた場合は、その敵を倒せば取り戻せる。なお、ラングリッサーを入手すると、敵はこれを保持した指揮官をねらうので、ほかの部隊で保護すること。



❶オメガ／AT47・DF35・A+15・D+12・M+9　ウォリアー（AT24・DF17）×2
❷ドラゴンナイト／AT31・DF17・A+9・D+5・M+3　アークエンジェル（AT23・DF21）×4　スカイアーチャー（AT16・DF5）×2
❸エキュイユ／AT24・DF22・A+3・D+7・M+6　ハイエルフ（AT23・DF10）×3
❹ジェネラル／AT28・DF24・A+6・D+8・M+3　ファランクス（AT23・DF24）×3　ソルジャー（AT20・DF14）×1
❺ブレイブナイト／AT32・DF21・A+10・D+4・M+3　ドラグーン（AT29・DF20）×3　ソルジャー（AT20・DF14）×1
❻バトルマスター／AT28・DF24・A+6・D+8・M+3　レギオン（AT25・DF19）×3　エルフ（AT16・DF6）×1
❼バトルマスター／AT28・DF24・A+6・D+8・M+3　レギオン（AT25・DF19）×3　エルフ（AT16・DF6）×1
❽ブレイブナイト／AT32・DF21・A+10・D+4・M+3　ドラグーン（AT29・DF20）×3　ソルジャー（AT20・DF14）×1
❾ジェネラル／AT28・DF24・A+6・D+8・M+3　ファランクス（AT23・DF24）×3　ソルジャー（AT20・DF14）×1
❿メイジ／AT28・DF20・A+8・D+4・M+5　スナイパー（AT20・DF3）×3
⓫ドラゴンナイト／AT31・DF17・A+9・D+5・M+3　アークエンジェル（AT23・DF21）×4　スカイアーチャー（AT16・DF5）×2

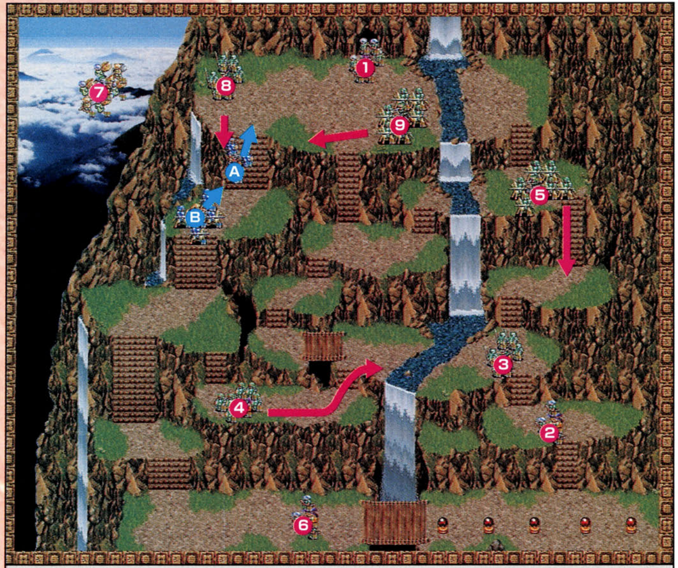
SCENARIO25～時限～ 指揮官ねらいですばやくクリアせよ

勝利条件	・20ターン以内にゴルドリーを撃破	敗北条件	・トンネルを破壊される（ターンオーバー） ・主人公の死亡

ターン制限があるので、こちらから積極的に攻撃を仕掛けよう。進行ルートは通路が広いが遠回りな西ルート、通路は狭いうえ敵が多いが最短距離の東ルートの2つ。さほど強い敵はいないので、経験値を稼ぐことを重視して部隊を2つにわけよう。西ルートは2部隊程度、東ルートはアルフレッドなどの槍兵をメインとした部隊と、魔法を使える部隊で構成する。

ここでは飛兵がその本領を発揮するので、飛兵部隊の機動力を生かして行動しよう。

マップ北西にいるⒶⒷは周辺の敵部隊に戦闘を仕掛けるが、クリア条件には関係ないのでほうっておいてもいい。ただし、❶の部隊を倒すときに手柄を横取りされないよう、❶には近づけないこと。



❶ゴルドリー隊長／AT38・DF26・A+10・D+7・M+2　ローグ（AT20・DF13）×4　スナイパー（AT20・DF3）×2
❷メイジ／AT28・DF20・A+8・D+4・M+5　スナイパー（AT20・DF3）×3
❸ジェネラル／AT28・DF24・A+6・D+8・M+3　ファランクス（AT23・DF24）×6
❹バトルマスター／AT28・DF24・A+6・D+8・M+3　レギオン（AT25・DF19）×6
❺ブレイブナイト／AT32・DF21・A+10・D+4・M+3　ドラグーン（AT29・DF20）×6
❻メイジ／AT28・DF20・A+8・D+4・M+5　スナイパー（AT20・DF3）×3
❼ドラゴンナイト／AT31・DF17・A+9・D+5・M+3　アークエンジェル（AT23・DF21）×4　スカイアーチャー（AT16・DF5）×2
❽ジェネラル／AT30・DF26・A+7・D+9・M+4　ファランクス（AT23・DF24）×6
❾ブレイブナイト／AT32・DF21・A+10・D+4・M+3　ドラグーン（AT29・DF20）×6
Ⓐランディウス大使／AT34・DF29・A+9・D+10・M+6　レギオン（AT25・DF19）×3
Ⓑランフォード元帥／AT44・DF30・A+16・D+9・M+9　ドラグーン（AT29・DF20）×3

ヒロインの友好度の変化に関係する会話

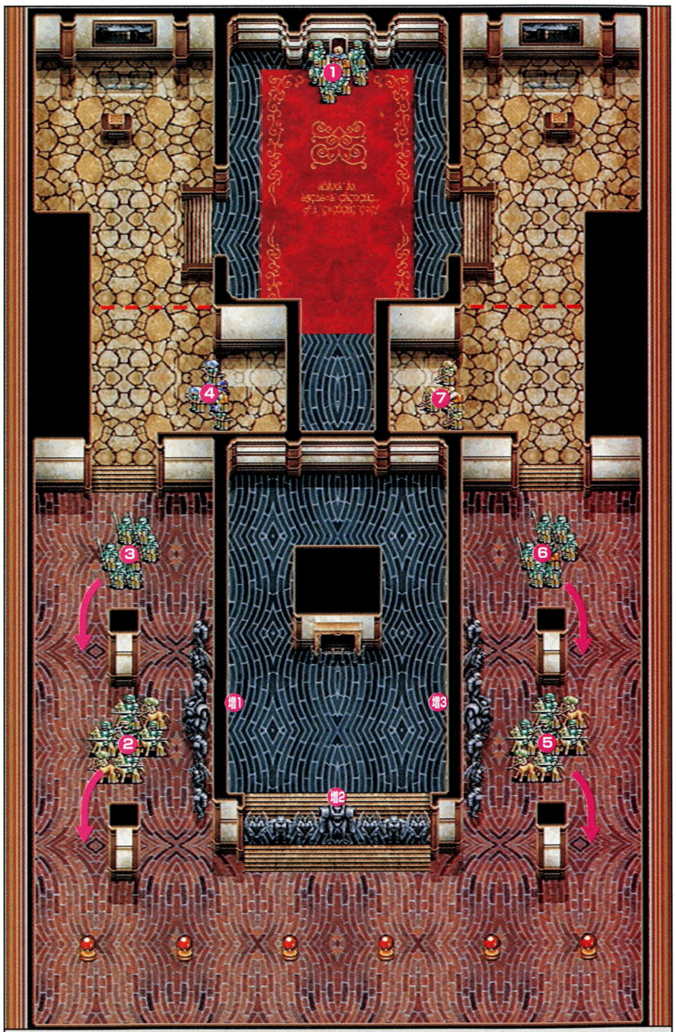
会話の発生条件
→7ターン目になる
○主人公「そうだな、多分大丈夫だとは思うが…。」
・「奴が相手なら大丈夫。」を選択
→マリーの友好度+2
・「相手がゴルドリーだけに…」を選択
→ブレンダーの友好度+2
・「奴だけは許せないからな。」を選択
→クラレットの友好度+2

SCENARIO26～欲望～ うかつな前進は禁物

勝利条件	・アルヴィンスを撃破し、全員を脱出させる	敗北条件	・アルヴィンスに逃げられる ・主人公の死亡

マップ上のラインを越えると増援が出現するが、これと同時に屋敷が燃え始める。炎は2ターンごとに燃え広がり、これに巻き込まれると撃破されてしまう。

また、❶の部隊がマップ中央の脱出口から逃げようとする。逃がさないためには、あらかじめ待機させておいた部隊で増2を倒し、脱出口前に待機させればいい。



❶アルヴィンス／AT41・DF36・A+10・D+11・M+6　レギオン（AT25・DF19）×4　ファランクス（AT23・DF24）×2
❷ブレイブナイト／AT33・DF21・A+11・D+4・M+4　ドラグーン（AT29・DF20）×4　ケンタウロス（AT19・DF8）×2
❸ジェネラル／AT29・DF25・A+6・D+9・M+3　ファランクス（AT23・DF24）×6
❹メイジ／AT29・DF20・A+9・D+4・M+5　スナイパー（AT20・DF3）×3
❺ブレイブナイト／AT33・DF21・A+11・D+4・M+4　ドラグーン（AT29・DF20）×4　ケンタウロス（AT19・DF8）×2
❻ジェネラル／AT29・DF25・A+6・D+9・M+3　ファランクス（AT23・DF24）×6
❼パラディン／AT26・DF24・A+4・D+9・M+9　ハイエルフ（AT23・DF10）×3
増1ブロンズゴーレム／AT27・DF28・A+4・D+9・M+4　マッドゴーレム（AT23・DF23）×4　レッサーデーモン（AT25・DF22）×2
増2アイアンゴーレム／AT28・DF30・A+5・D+10・M+4　レッサーデーモン（AT25・DF22）×4　マッドゴーレム（AT23・DF23）×2
増3ブロンズゴーレム／AT27・DF28・A+4・D+9・M+4　マッドゴーレム（AT23・DF23）×4　レッサーデーモン（AT25・DF22）×2

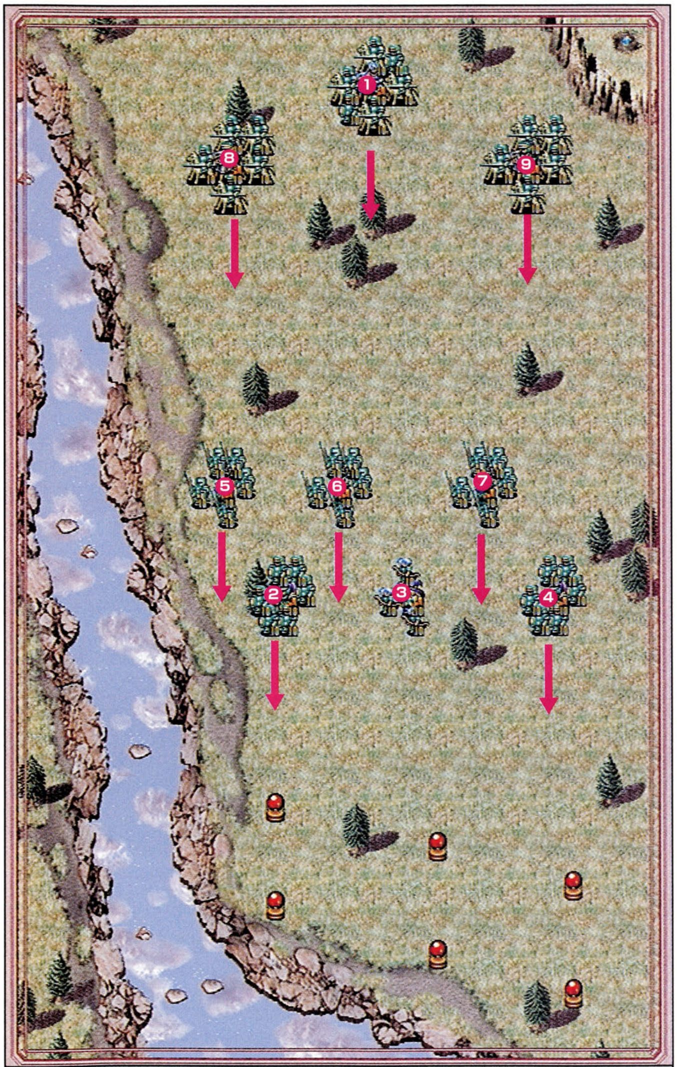
SCENARIO27～哀惜～　部隊を集結させて迎撃

勝利条件	・執事マスターソンの撃破	敗北条件	・主人公の死亡

ほとんどの敵部隊が一気に南下してくるので、こちらからは前進せずに味方を集結させて、向かってくる敵部隊を撃破していこう。なお、敵部隊には騎兵が多いので、槍兵を多めに配備しよう。

敵部隊が非常に密集することになるので、広範囲に攻撃可能な魔法で連続的に攻撃するのも有効。このとき、前もってデクラインをかけておけばより効果的だ。

③はハイエルフがいるため非常にやっかいなので、行動順に気を配りつつスキをついて倒そう。



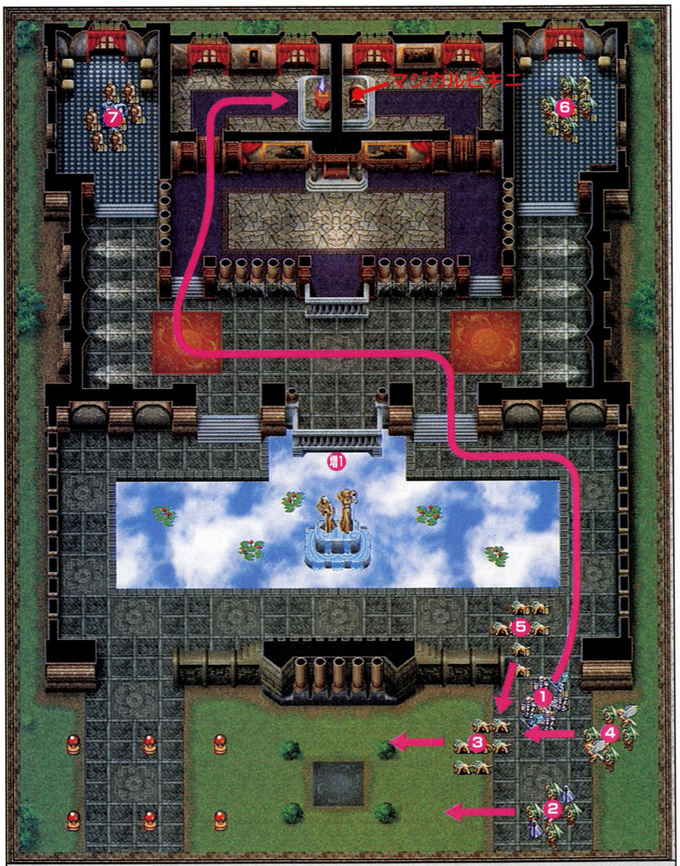
①執事マスターソン／AT44・DF29・A+15・D+8・M+9　ドラグーン（AT29・DF20）×4　レギオン（AT25・DF19）×2
②バトルマスター／AT29・DF25・A+7・D+8・M+4　レギオン（AT25・DF19）×6
③メイジ／AT29・DF20・A+9・D+4・M+5　スナイパー（AT20・DF3）×3
④バトルマスター／AT29・DF25・A+7・D+8・M+4　レギオン（AT25・DF19）×6
⑤ジェネラル／AT29・DF25・A+6・D+9・M+3　ファランクス（AT23・DF24）×5
⑥ジェネラル／AT29・DF25・A+6・D+9・M+3　ファランクス（AT23・DF24）×5
⑦ジェネラル／AT29・DF25・A+6・D+9・M+3　ファランクス（AT23・DF24）×5
⑧ブレイブナイト／AT33・DF21・A+11・D+4・M+4　ドラグーン（AT29・DF20）×5
⑨ブレイブナイト／AT33・DF21・A+11・D+4・M+4　ドラグーン（AT29・DF20）×5

SCENARIO28～水晶～　屋敷内部で敵をくい止めろ

勝利条件	・フェラキアの撃破	敗北条件	・水晶を破壊される ・主人公の死亡

とにかく①よりも早くマップ北側の小部屋にある水晶を目指すこと。そのため水晶を目指す部隊と、足止め役の敵部隊を倒す部隊の2つに分けて行動しよう。前者はクラレット（飛兵）などの行軍速度の速い部隊、後者はランフォード（騎兵）などで構成する。全速力で移動すれば、マップ中央の池を越えたあたりで攻めることができる。①には魔法による攻撃はあまり有効ではないので、弓兵による遠距離攻撃を行ったほうがいい。

マップ中央の池の北側付近へ移動すると増1が出現するため、背後をつかれることになってしまう。これの対処法としては、あらかじめ付近にサンダー系の魔法を使える部隊を待機させておき、出現直後の水上にいるうちに魔法を使ったあと、クラレット（飛兵）でとどめを刺すのがベストだ。



①変幻のフェラキア／AT36・DF33・A+10・D+14・M+22　ダークガード（AT26・DF22）×4　グレムリン（AT20・DF9）×2
②サキュバス／AT31・DF23・A+11・D+6・M+11　レッサーデーモン（AT25・DF22）×4　シェード（AT21・DF20）×2
③サーベルタイガー／AT36・DF25・A+12・D+6・M+6　オルトロス（AT30・DF18）×6
④サキュバス／AT31・DF23・A+11・D+6・M+11　レッサーデーモン（AT25・DF22）×4　ハーピー（AT21・DF12）×2
⑤サーベルタイガー／AT36・DF25・A+12・D+6・M+6　オルトロス（AT30・DF18）×6
⑥サキュバス／AT31・DF23・A+11・D+6・M+11　レッサーデーモン（AT25・DF22）×4　スペクター（AT17・DF14）×2
⑦アイアンゴーレム／AT30・DF33・A+7・D+12・M+6　マッドゴーレム（AT23・DF23）×6
増1シーサーペント／AT34・DF28・A+11・D+11・M+9　シーウォーム（AT27・DF15）×4　ポイズントード（AT22・DF10）×2

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

恐怖への基礎的な対応策とSEA FOX脱出までの物語をインストラクト

DEEP FEAR ディープフィアー

発売日	7月16日
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚組
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	マルチコントローラー
バックアップメモリー	83・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

発売が間近に迫った深海ホラーサスペンス『DEEP FEAR』。今回からはいよいよ攻略編に突入。攻略第1回目は、基本システムのおさらいとゲームスタートから海軍原子力潜水艦シーフォックスの脱出までの手順を詳細に解説。また、クリーチャーの最新情報も合わせてお伝えするぞ。

プレイする前にゼヒ知っておきたい 深海の恐怖に立ち向かうための基礎知識&ワンポイントアドバイス

『ディープフィアー』では、決まったカメラアングルのフィールドを探索・戦闘しながら物語を進める形式を取っている。そのため、探索は怪しい所を調べるのがクリアへの近道。戦闘はカメラアングルに注意し、視界の開けた場所での攻撃を心がけること。また、要所にはムービーやキャラデモのイベントが挿入される。会話中のヒントを聞き逃さないようにしよう。

方向キーの左右で向きを決め、上で前進する。下は後退だ。様々なカメラアングルのビッグテーブル内を走り回ろう

接近戦では掴まれることも。掴まれたら方向キー&ボタン連打で振り払おう

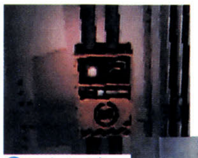
「バックステップ」で命中率UP

銃を構えながら「Bボタン＋方向キー下」で、バックステップする。敵に銃口を向けながら攻撃をかわせるので重宝する動きなのだ。

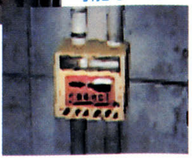
動きの遅い敵に有効。攻撃&回避のニクイやつ

「AS」と「RC」を使い分けよう

「AS」はエアシステム、「RC」はレギュレーターチャージャーの略。「AS」はエリア内の酸素補給の他、セーブが可能。「RC」はレギュレーターへの酸素補給が可能だ。見掛けたら必ず作動させよう。



これがエアシステム。レギュレーターの酸素補給も可能なのだ



こちらがレギュレーターチャージャー。酸素は常に補充しておこう

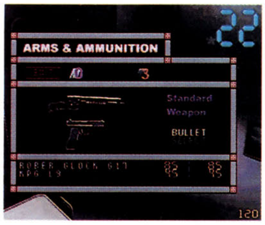
知っていれば生還率UP！ 生き残るための小テクニック集

アドベンチャーとはいえ、高いアクション性と酸素残量という制約のある本作。一瞬の油断がゲームオーバーという悲劇を招いてしまう。そこで、メイヤーの生存率を高める“心構え”を紹介しよう。

こんな悲しい画面を見ないために覚えておこう

数量制限のないアイテムを活用

武器自体の弾数制限はあるが、武器庫では何度でも、何発でも弾丸を補充できる。倉庫の近くを通るなら、弾丸の補充も忘れずに。



1度に持てる武器は2種まで。武器庫で選択

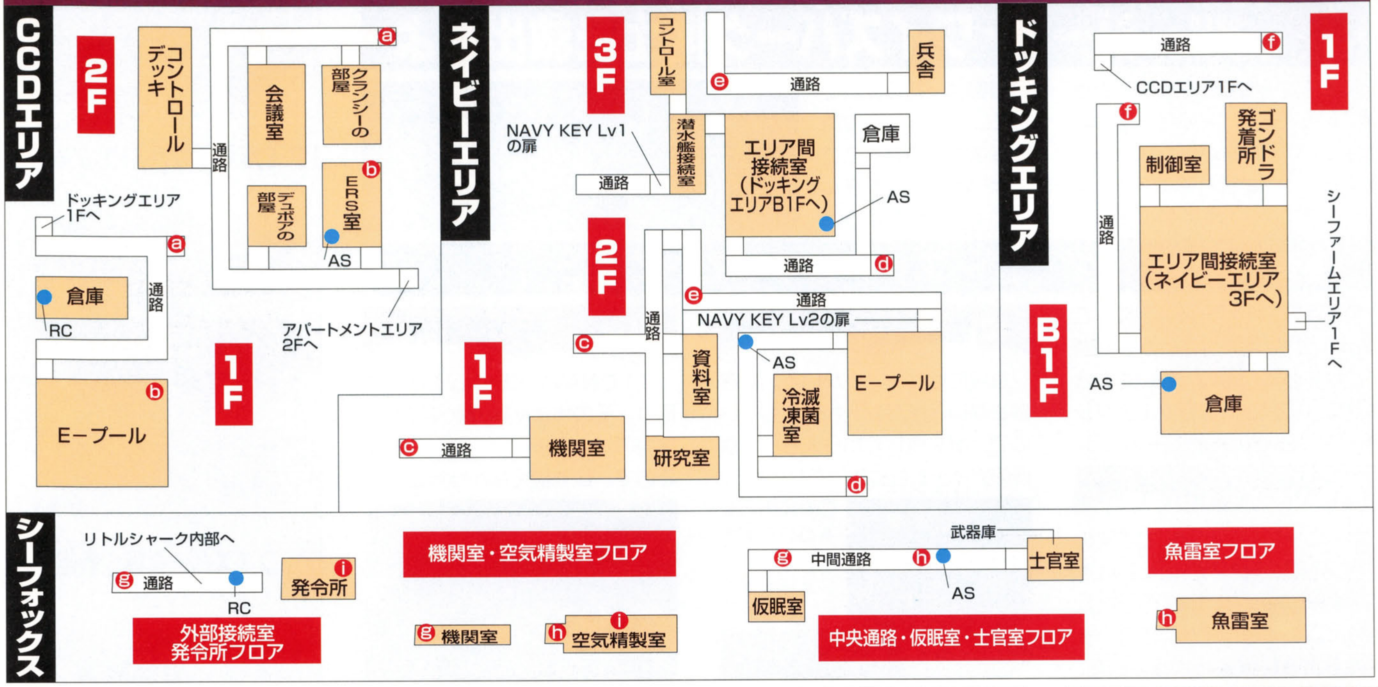
オプションの「サーチ」は当然ON

攻撃時は、敵への標準合わせが重要。オートで敵に銃口を向ける設定はオプションでできるので、自分の実力に合った設定をしよう。

ONにすると武器を構えた瞬間敵の方に向く

©SEGA／KENJI KAWAI

『DEEP FEAR』移動フローチャート対応マップ　(AS=エアシステム、RC=レギュレーターチャージャー)



CCD AREA RESTRICTED AREA
普段の生活が恐怖に染まる時 ネイビーエリアに向かい事故原因を調査せよ

それではいよいよストーリー攻略に入る。ストーリー自体は1本道。よって、謎や分岐によって詰まる、ということはあまりない。次に行く場所さえ把握しておけば、比較的楽に物語は進む。ただし、マップはかなり広い。上のマップを移動の参考にして物語を進めて欲しい。

このエリアで手に入るアイテム

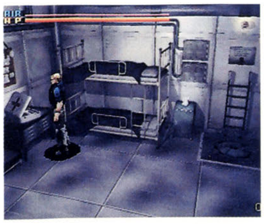
- ●救難機構について
- ●NAVY KEY Lv1
- ●エアグレネード
- ●応急キット
- ●救急キット

重要点Pick up　物語序盤、CCDエリアでやっておくこと

ストーリーが始まったばかりなので、特に難しい謎や戦闘などはない。移動場所さえ分かれば自動的に物語は進んでくれる。ここでは、とりあえず色々な場所にあるアイテムを手に入れておこう。

1で応急キット入手

スタート直後にメイヤーがいるERS室。この部屋では、赤十字のケースから応急キットが手に入る。持てるだけ持って行こう。



➡近くに寄ったときも取るようにしておこう

4でNAVY KEY Lv1を入手

メインデッキでは、ネイビーエリアの調査依頼イベントでNAVY KEY Lv1が手に入る。イベントで手に入るので探す必要はない。

➡クランシー大佐から調査の司令が下る

➡このキーは後でまた手に入れることに

5でエアグレネード入手

2の時ムーキーがいた場所からエアグレネードが手に入る。また、リトルシャーク内には救急キットがあるので取っておこう。

➡➡エアグレネードの所有上限は15。絶やさぬように

移動チャート1

1. CCDエリア2F ERSルーム
2. CCDエリア1F E−プール
3. シーフォックス暴走
4. CCDエリア2F メインデッキ
5. CCDエリア1F E−プール
6. ネイビーエリアへの移動
7. チャート2 ネイビーエリア2F E−プールへ

※マップ中のアルファベットは、同じ文字同士がつながっていることを表します。
チャートの見方：紫色の囲みは場所、黄土色の囲みはムービーの挿入を表します。

NAVY AREA RESTRICTED AREA

モンスターとの初戦闘が待っている ジーナ・ワイズバーグ博士を救出せよ

ストーリーもここからやっと本題に入ってくる。ネイビーエリアで待っているのは、モンスター化する隊員との戦闘とワイズバーグ博士との初顔合わせ。特に隊員との戦闘は、初の戦闘となる。倒さないと物語が進まないので、ここで戦い方のコツを掴んでおくようにしよう。

このエリアで手に入るアイテム

●ROBER GLOCK G17
●NAVY KEY Lv1
●グレネード　●エアグレネード

重要点Pick up ネイビーエリアでやっておくこと

現時点のネイビーエリアに、これといった謎解きはないが、戦闘をこなす必要がある。戦い方と合わせて、エアシステムやエアグレネードの使い方にも慣れておこう。

8 NAVY KEY Lv1はムーキーの手に

ネイビーエリアに着いてすぐのイベントで、NAVY KEY Lv1をムーキーに持って行かれてしまう。当分は返してもらえないので、後を追うように行動しよう。また、ネイビーエリア内は事故の影響で酸素の自動供給が断たれている。エアシステムの利用をお忘れなく。

10 倉庫内でアイテムGet

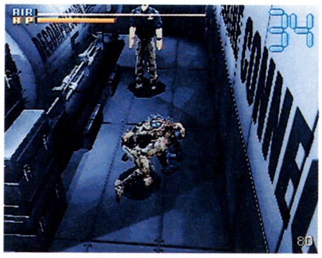
倉庫にはムーキーがいる。敵を倒さないとイベントが発生しないので、敵を倒してから入ろう。倉庫のアイテムも頂戴しておくこと。

⬅倉庫内にあるコンテナを調べると、グレネードが手に入るぞ

➡こちらのコンテナにはエアグレネードがある。取り忘れるな！

11～12 再び敵出現

11でNAVY KEY Lv1を受け取り、そのままlv1の扉へ向かう。途中の潜水艦接続室で敵が出現するので、銃を構えながら行こう。



⬆ぼとっ。という感じで降りてくる

移動チャート2

8 ネイビーエリア2F 通路
9 モンスターとのファーストコンタクト
10 ネイビーエリア2F 倉庫
11 ネイビーエリア3F コントロール室
12 ネイビーエリア3F 通路
13 ワイズバーグ博士救出
14 チャート3 ドッキングエリア エリア間接続室

DOCKING AREA RESTRICTED AREA ～ CCD AREA RESTRICTED AREA

新たなミッションがスタート シーフォックス内部へ急行せよ

ここからは、シーフォックスの核弾頭発射を止めるミッションが開始される。とはいえ、ここで実際にすることは、ドッキングエリアからCCDエリアへ移動するだけ。アイテム集めに精を出そう。

⬅元SEALのメイヤーには、難題ばかりを押し付けられる

このエリアで手に入るアイテム

●グレネード×3
●サブマシンガン－A用ウエポンカード
●サブマシンガン
●サブマシンガンのマガジン
●クランシーの個人情報

重要点Pick up ドッキングエリア～CCDエリア間でやっておくこと

このエリア間でやっておくこと自体は少ない。ただ、取っておいた方がいいアイテムが多少あるので、目的地までのルートを考えながらアイテム回収をしよう。

18 サブマシンガンのパスカード入手

イベントでサブマシンガン－A用ウエポンカードが手に入る。サブマシンガンはグロックよりも命中率は高いが、酸素消費量と威力に不安が残る。ただ、複数の敵と対する時に有効なので、2つめの武器として装備しておこう。

18～20 回り道でアイテムGet

CCDエリア1Fの倉庫で、サブマシンガンのマガジンとサブマシンガンを入手しよう。そのためにはaを通って20のE－プールに向かうのがてっ取り早いぞ。

➡マガジンを取れば1度の装弾数がアップするぞ

22 応急キットを補充しよう

21のシーフォックスへ移動するムービーの後、リトルシャークの中からすぐ出ずに、船内で応急キットを補充しておこう。カメラアングルの関係で、ムーキーの陰になるが、よく見れば分かるはず。

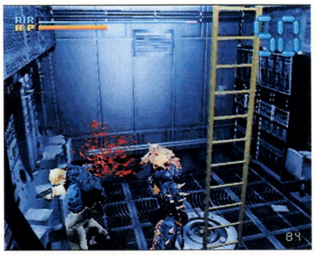
➡応急セットは、常に8個持った状態でいるのが理想だ

移動チャート3

15 ドッキングエリア1F 通路
16 シーフォックス魚雷発射準備
17 CCDエリア2F クランシーの部屋
18 CCDエリア2F コントロールデッキ
19 シーフォックス魚雷発射
20 CCDエリア1F E－プール
21 リトルシャーク移動
22 チャート3 シーフォックス 外部接続室へ

SEA FOX 今までで1番の難敵が登場!! シーフォックスの核弾頭発射を阻止せよ

さて、この潜水艦シーフォックスの中からが『ディープフィアー』の本領発揮。今までと違い、謎解きや戦闘が多く、手に入るアイテムも今までとは比べ物にならない程増えている。また、時限式のイベントも待っており、各部屋の繋がりを把握していないと、時間切れでゲームオーバーという憂き目にあう恐れもあるぞ。さらにはボス戦も控えているので、回復やセーブはこまめに行なうこと。危なくなったら敵と戦わないのもひとつの手だ。



ダラスからの攻撃は余裕を持って避けるようにしよう

このエリアで手に入るアイテム

- ●SEA FOX KEY
- ●レギュレーター
- ●KPL L−9
- ●消火カプセル
- ●サブマシンガンのマガジン×2
- ●ドックタグ
- ●金庫KEY
- ●ミサイル制御KEY2
- ●ミサイル制御KEY1
- ●エアグレネード

重要点Pick up シーフォックス内でやっておくこと

とにかくここではやっておくことが多い。ひとつのイベントアイテムが次の謎とイベントを呼び起こす、といった具合だ。また、このシーフォックスでやっとレギュレーターが手に入る。エリア内の酸素残量と共に、レギュレーターの酸素残量にも気を配ろう。

24 SEA FOX KEYを入手

目の前で死んだ隊員を調べると、SEA FOX KEYが手に入る。これは同フロアにある仮眠室に入るためのカギ。早速仮眠室に向かおう。

25 レギュレーター、KPG L-9入手

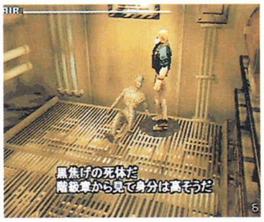
仮眠室の棚からレギュレーターとKPG L−9を入手できる。その後部屋を出る時、敵が1体出現する。準備を怠らずに対応しよう。

26 消火カプセル入手

レギュレーターを入手し、水没した魚雷室に入れるようになる。ここでは床にある消火カプセルを入手。近くの死体を調べ、サブマシンガンのマガジンも頂こう。

29 ドックタグ入手

火災を消化カプセルで消し、奥の死体からドックタグを入手。タグナンバーは後で必要になるので、しっかり調べて覚えておくこと。



死体には何かある。死体はなるべく調べよう

28 金庫KEY入手

ダラス艦長から金庫KEYを受け取り、29の士官室へ。金庫KEYとタグナンバーで金庫を開け、ミサイル制御KEY2を手に入れよう。

30 対ダラス戦

ミサイル制御KEY2を使うとボス戦開始。まずはスタートと同時にグレネード。ヒットして倒れた所に続けて使用。グレネードが3回当たればダラスを倒せる。その後ミサイル制御KEY1を入手。

32 魚雷室から脱出

ミサイル制御KEY1を使うとイベントが始まる。その結果マップが上下逆になってしまう。300秒以内に魚雷室に向かおう。

移動チャート4

- 23 シーフォックス内 機関室
- 24 シーフォックス内 中央通路
- 25 シーフォックス内 仮眠室
- 26 シーフォックス内 魚雷室
- 27 シーフォックス内 空気精製室
- 28 シーフォックス内 発令所
- 29 シーフォックス内 士官室
- 30 シーフォックス内 発令所
- 31 シーフォックス海溝へ転落
- 32 シーフォックス内 魚雷室
- 33 脱出、MIエリアへ
- 34 MIエリア1F E−プールへ

to be continued…

モンスターの極秘資料を入手

事件後、米海軍の調査が入り、敵についての極秘情報・コードネームが提出された。以下ここに公開する。
「謎の寄生生命体は、哺乳類を宿主にしてその本来の姿を醜くメタモルフォーゼさせてしまう。しかも、その潜伏期間は恐ろしいまでに短い。また、より生存本能の高い、凶悪な固体へと世代交代していく」。
以上、記憶後は破棄すること。

第1世代	寄生生命体にパラサイトされた哺乳類がメタモルフォーゼしたもの。宿主の面影が残されるために、元の哺乳類を断定できるレベル。
第2世代	第1世代の雌（Preservation）が産み付けた繭状卵から孵化する。母体となった哺乳類によって、複数の種類が確認されている。
第3世代	卵の段階を飛び越え、第2世代の母体から直接幼体の姿で生み出される。成体する速度も速く、高いレベルの進化体と確認できる。

Jack

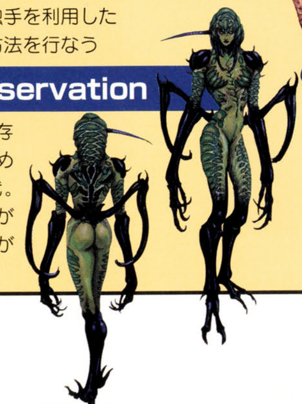
寄生生命体に体を奪われた（Jack）第1世代の生物。生物学的に雄の哺乳類がこの形態に変化する。寄生触手を利用した攻撃方法を行なう

Jack（Dallas）

以上の状況から予測したダラスのJack。宿主の能力も引き継がれたと思われる

Preservation

寄生生命体の種の保存（Preservation）のため卵を生み出す第1世代。生物学的に雌の哺乳類が変化した状態。俊敏だが耐久力が低い



攻略

COMPLETE ATTACK & ANALYZE

第七話中盤〜第八話序盤までを攻略 開発者インタビューはP40を見てね

サクラ大戦2 Sakura Wars™

〜君、死にたもうことなかれ〜

第7回

発売日	発売中（4月4日）	CD枚数	3枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	280・プレイデータ、環境設定
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

織姫が主役の第七話中盤から攻略開始。そして開発者が語る『サクラ2』の魅力は40ページに掲載。両方読んでね。

第七話〜季節はずれの七夕
織姫は父親を許してあげられるか？

秋、浅草でお祭り見物を楽しむ花組一行。織姫は偶然自分の父親と再会するのだが、昔自分と母親を置いてイタリアから去ってしまったことに憎しみを覚えていた。大神は両者の仲を取り持てるか？

1. 帝劇マップ（夜）
2. 織姫の部屋
3. 浅草
4. 戦闘

⇧自分は織姫と妻カリーノを見捨てたも同然だ、と塞ぎ込んでしまう

⇧陸軍では、11月9日に大規模なクーデターを起こすつもりらしい

①帝劇マップ（夜） すみれのミニゲーム登場

夜の見回りの時間は30分間。全ての場所のイベントは全時間発生する。織姫の部屋に行くとマップ移動が終わってしまうので注意。

⇦11月になり、かなり冷え込んできたようだ

⇧音楽室横の階段前では、舞台袖に向かうすみれの姿を見かける。こんな時間にいったい何をしているの？

書庫横階段前

紅蘭は地下格納庫に、さくらは部屋に戻る途中だった。部屋から出ない織姫を心配している。

⇧織姫は部屋に閉じこもってしまったらしい。どう接点を持とうか

⇧「俺が話をしてみるよ」ならさくらアップ。「あえて怒らせてみるよ」なら紅蘭アップ。時間切れだとさくら、紅蘭ダウン

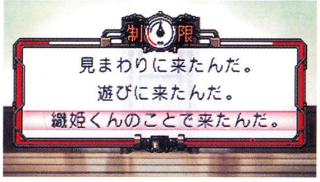
中庭

アイリスがレニに星のことを聞いていた。星空で寄り添う親子もいれば、織姫のような親子も…。

⇦北斗七星の先を伸ばしていく

マリアの部屋

マリアは部屋で本を読んでいるところだった。織姫は隊長が何とかするしかないと叱咤激励される。



⇧「織姫くんの〜」ならマリア大幅アップ。「見まわり〜」なら硬派アップ、マリア通常アップ。「遊びに〜」だと軟派アップ、マリアダウン

⇧ここは全てを隊長に委ねるつもりらしい。期待に応えられるか？

⇧「北極星だろう？」ならアイリスアップ、レニ大幅アップ。「幸せのお星さまかな？」だと軟派アップ。「南極星だろう？」だとアイリス、レニダウン。時間切れは変化なし

©SEGA／RED

食堂前廊下

小腹のすいたカンナがメシを食っていた。夕飯時、食堂に降りてこなかった織姫を心配している。

⬆夕飯を食べたばかりなのに、すぐにお腹が空いてしまうカンナ

⬆「たしかに、そのとおりだ」ならカンナ大幅アップ

舞台袖

舞台で特訓していたすみれ。スポットライトをすみれの舞に合わせて動かすミニゲームができる。

⬅特訓を見られて苦しいいい訳をするすみれ

⬆「…なるほど」ならすみれアップ。「虫？　どこどこ？」だとダウン。どちらを選んでも、この後ミニゲームをすることができる

⬆マウスがあればやりやすいかも。パッドでも5000点以上いける

薔薇組の部屋

菊之丞が入れた薔薇のお茶を飲みながら、美を語り合わないかと誘われる。危ないところだった。

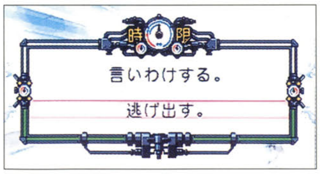
⬆本当に泊まっていったら、いったいどうなっていることやら…

更衣室

恒例の浴室イベント、今回はすみれ。舞台袖ですみれのミニゲームをしていないと発生しない。

⬆「体が勝手に風呂場の中に…」は軟派アップで浴室へ。「外に出よう」は硬派大幅アップで廊下へ

⬆湯煙の奥に見え隠れする、18歳のお嬢様の柔肌がまた、この…



⬆「逃げ出す」と信頼度の変化はなく廊下へ。「言いわけする」か時間切れになるとすみれ大幅ダウン

⬅男の性を理解してくれといっても無理か

② 織姫の部屋　緒方を嫌う理由

扉をノックするとタイミングLIPSが発生。部屋の中では織姫の気持ちを聞くことができる。

⬆3つめのLIPSを発生させ、「あきらめて～」を選択しないでおけば、織姫の部屋に入ることができる

⬆織姫の部屋内で発生するLIPS

⬆「あいつの気まぐれのせいで、ママがどんなに悲しんだか…」

⬆緒方の写真を持っていたので、祭りで会った時すぐに分かったそうだ

⬅あの2人が直接話す機会を作ってあげれば…

③ 浅草　織姫親子を襲う黒鬼会

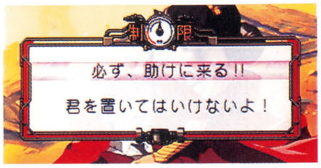
大神は、織姫を無理矢理緒方のところに連れて行き、話し合いをさせる。そこに突然襲撃してきた黒鬼会。織姫をかばった緒方は負傷し、親子は火車に捕われる。

⬆緒方は自分の気持ちを伝えるが、織姫は未だかたくなな態度をとる

⬆爆発から織姫をかばう緒方。そのまま動かなくなってしまった

⬆緒方の言葉は嘘ではなかった

⬆この襲撃は火車の仕業であった



⬆どちらを選択しても織姫大幅アップ。時間切れは変化なし

④ 戦闘 焼塵を逃がすな

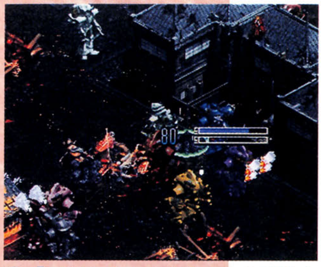
左上の小屋の中には織姫親子が閉じ込められている。そこに焼塵が6体到達すると爆発してゲームオーバーになってしまう。爆弾を解除できるのは大神だけなので、隊長コマンドを「風」にしよう。陸地から行く手もあるが、左下のいかだに乗せて運ぶと早いかも。

エル特	
攻撃力	11
防御力	10
移動力	6

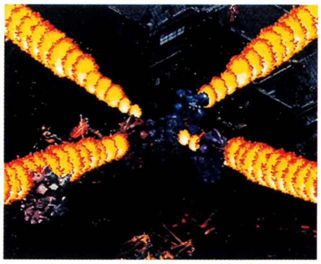
⬆攻撃力はあまり高くないが、防御力がそこそこある。バランスがいい

十字焔	
攻撃力	14
防御力	10
移動力	0

⬆「焔」より攻撃力が若干落ちたが、炎を4方向に放射することができる



⬆「回復」をよく使う。あまり強くないので、さっさと倒してしまおう



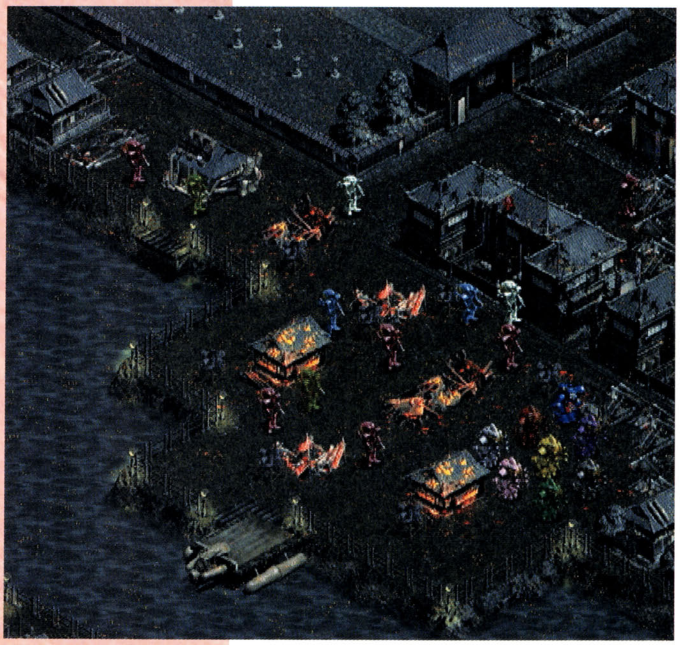
⬆攻撃力の高い機体で一気に破壊してしまおう。残すとやっかい

救助を待つ織姫親子

⬆ここへ来て、ようやく父親の温かみを知った織姫であったのだが…

悲惨なゲームオーバーを避けろ！

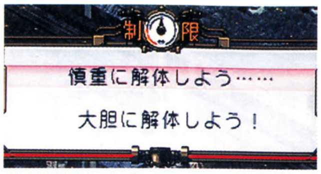
⬆爆弾が爆発して織姫親子が死亡、という悲惨なゲームオーバー



小屋に到達

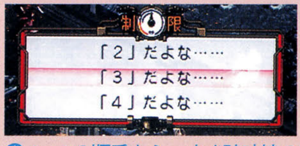
大神が小屋に到達すると、爆弾解体方法のLIPSが発生。そこでの選択により、次ターンで発生するLIPSが変化する。いずれにせよ爆弾は解除できるが、増援の焼塵は小屋に近づかせないように。

⬅大神より先に到達したキャラの会話が発生する



⬆時間切れを含め、3つの選択肢がある。どれを選ぶかによって、次のターンで発生するLIPSが違う

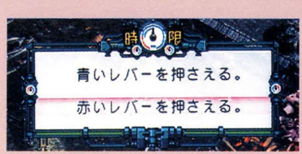
「慎重に解体しよう」を選択した時



▶

⬆3、9の順番なら、すぐ壁破壊のLIPSが発生。間違えると1ターン待つ

「大胆に解体しよう」を選択した時

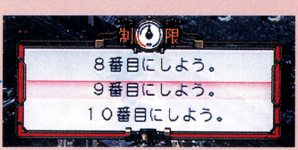


▶

⬆赤いレバーならすぐ壁破壊のLIPS発生。ほかの選択は1ターン待つ

時間切れになった時

▶

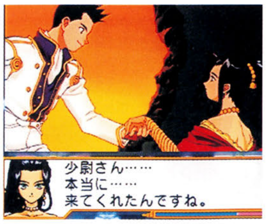


⬆こちらも3、9の順番で切れば、すぐ壁破壊のLIPSが発生する

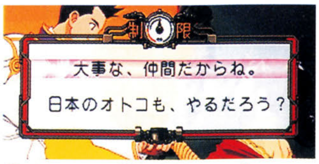
爆弾解除

爆弾が解除されると下のLIPSが発生する。壁を破壊すると、そこには縛られた織姫親子がいた。織姫は日本の男を見直したようだ。

⬆選択しても時間切れでも、結局壁を破壊して織姫を助けることになる



⬅織姫には、大神が光って見えたに違いない



⬆どちらでも織姫大幅アップ

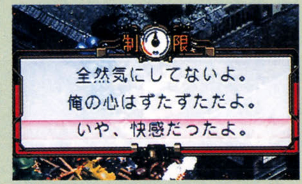
⬅壁を破壊した大神の光武・改。喜びの織姫

⬅父親の愛を知り、新たな闘志を燃やす織姫

BOSS 火車 "五鈷"

隊長コマンドを「山」にして五鈷に近づく。隣接したら「火」にして一気に必殺攻撃を浴びせよう。自爆し、四方向にダメージを与える火乱は織姫機などで一気に破壊しておきたい。五鈷に逃げられないよう、うまく誘導すればベスト。

⬅火乱を優先的に破壊しておきたいところだ



⬆織姫機と接触すると発生。「いや〜」だと織姫大幅アップ、軟派アップ「全然〜」だと通常アップ

五鈷	
攻撃力	14
防御力	11
移動力	5

火乱	
攻撃力	14
防御力	3
移動力	6

⬆注意すべきは火乱の方。防御力は弱いが、攻撃力が本体と同じだ

⬆最後の抵抗も織姫に阻止され、炎の中でもがき、死にゆく火車

織姫と結婚!?

緒方が入院する病院に見舞いに行く大神と織姫。緒方を「パパ」と呼び、すっかり仲直りしたようだ。緒方は織姫に、退院したら絵のモデルを頼む。大神には、織姫との結婚をそれとなくうながす。思わず顔がほころぶ織姫であった。

⬅つい最近まで大神を嫌っていたのに…

第八話〜帝都の一番長い日!?
陸軍のクーデター勃発

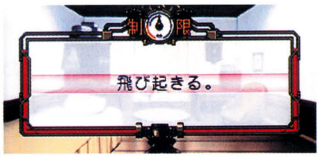
太正14年11月9日、未明。雪に覆われた帝都で陸軍のクーデターが発生、主要機関を次々と占拠していく。そしてここ帝劇にも…。

1. 帝劇地下
2. 地下倉庫

⬆次々に要人の邸宅に侵入する陸軍。完全に不意を付かれた格好

① 帝劇地下　銃声が響く帝劇

帝劇に侵入してきた兵士から逃げる大神とさくら。途中で出会った米田から、脱出の命を受ける。



⬆選択しても、しなくても廊下へ

⬅緊張の面持ちのさくら。ただごとではない

⬆どちらを選んでも変化なし。時間切れだとさくら大幅ダウン

⬆どちらを選んでも変化なし

⬆どちらを選んでも変化なし

⬆さくらの血の秘密が今明かされる。陸軍はその血を狙っているのだ

⬆選んでも、選ばなくても地下へ

⬆ほかの花組メンバーたちは、敵と交戦中。大神、さくらとは別行動に

② 地下倉庫　薔薇組の任務とは

薔薇組から魔神器の1つを受け取った2人は、轟雷号で花やしき支部を目指す。帝劇はどうなる!?

⬇どちらを選んでも変化なし

⬇魔神器を守るのが薔薇組の使命だ

8月発売
¥5,800
タイムアタックでハイスコアを目指せ!!
●多方向強制スクロールシューティングゲーム
●刻々と変化するバラエティ豊かな全8ステージ
SEGA SATURN
GUARDIAN FORCE
ガーディアン　フォース
360度攻撃せよ!!
ソフト同封のアンケートハガキを送って、オリジナルTシャツをgetしよう！抽選で30名様プレゼント
(1998.8.20当日消印有効)
拡散ショット
レーザー
エネルギー攻球
炸裂弾
ロケットランチャー
"砲塔旋回ボタン"により、360度全方向へ攻撃が可能! 状況によって、5種類のメインショット、スペシャルウェポンを使い分けよう!
SUCCESS
© SUCCESS 1998

ゲーム史上初COTTOn2制作で使用したグラフィックデータを全て公開
コットン2・ミニゲーム
ミニゲームが全6種類！ひたすら湯のみを避けまくる「TEA TIME」や、その日の運勢がわかる『コットン神社』など、インストールしてすぐに遊ぶことができるゲームを収録。
豪華スクリーンセーバー
完全オリジナルのスクリーンセーバーが全8種類！各キャラクターのスライドショーをはじめ、積みあがる湯のみなどのスクリーンセーバー。
コットン2・壁紙
画面フルサイズの壁紙が全70種類！それぞれのグラフィックが、サイズ2形式(1024×768、640×480)＋発色数2形式(256色、フルカラー)を収録。100×100サイズのパターングラフィックも14種類収録！(256色)
コットン2本編 CGデータ&音楽データ
業界初！ なんと、ゲーム中に使用されたグラフィックデータ＆音声データを、ほぼ全て収録！これがあれば、コットン2をつくるのも夢ではない！？原画データ、未使用データも収録。ファイル数にして469個、容量80メガバイト以上！音声データ66種類！
8月21日発売 ¥3,800
MAGICAL NIGHT DREAMS
COTTOn2
てんこもり
ミニゲーム付きデジタルデータ集
CD-ROM For Windows
SUCCESS 株式会社サクセス
〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F
TEL:03-5469-2489 FAX:03-5469-2425
ホームページアドレス：http://www.success-corp.co.jp

はしのかわ
HOSHINOGAWA
あいじ
AIJI
SEGASATURN
PlayStation
その朝ぼくは、夢に飛び乗る。
初夏の稚内。夢にまで見た豪華特急での日本縦断旅行。
日本全国の旅先で、どんな出逢いが待っているだろう。
どんな女の子たちと知りあえるだろう。
おしゃべりして、デートして、うまくすれば電話番号も…
そんな期待を胸に、夢のような15日間の旅は始まった。
こいざと
ドラマチック恋愛アドベンチャー・ゲーム
お嬢様特急
エクスプレス
あかほりさとる事務所オリジナル第1回作品
企画：あかほりさとる
ストーリー構成：花田十輝
キャラクターデザイン&作画監督：柳沢まさひで
セガサターン版 プレイステーション版
7/30 on SALE
希望小売価格 各6,800円(税別)
予約 W チャンスキャンペーン実施中!!
1998年7月29日(消印有効)までにお店でこのソフトを予約して応募するともれなく特製ポストカードをプレゼント。
さらに、特製オレンジカードが抽選で500名様に当たる!
※詳しくは店頭のチラシかユーザーサポートまで
『お嬢様特急』は、マルチメディアに展開中!
■電撃G's文庫 好評発売中!
『お嬢様特急①』
著／花田十輝 イラスト／柳沢まさひで 定価510円+税
第②巻9月10日、第③巻12月10日発売予定
■電撃コミックス コミック『お嬢様特急①』
勝又礼夫 原作：花田十輝 今夏・発売予定
■電撃コミックスEX
『お嬢様特急』SDキャラコミック『お嬢様電車』
森田屋すひろ 8月10日発売予定
■電撃攻略王
『お嬢様特急』公式攻略ガイド
電撃Play Station & SEGA SATURN特別編集
7月31日発売予定
■CD
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 1st HALF』
(CDエクストラ仕様) 好評発売中!
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 2nd HALF』
(CDエクストラ仕様) 8月5日発売予定
シナリオ／花田十輝ほか (発売：ポリグラム)
■ラジオドラマ放送中
『電撃大賞～お嬢様特急～』
・文化放送 毎週土曜日 26：00～26：30
・ラジオ大阪 毎週日曜日 26：00～26：30
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス "PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

アーケードの人気作がカップリングで登場

ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ

アニメーションをふんだんに使用した、麻雀と花札ゲームが登場

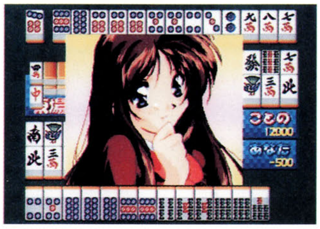
発売日	7月30日
発売元	ビスコ
開発元	ビスコ
価格（税別）	6800円
ジャンル	テーブル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	6・プレイデータ、環境設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

『麻雀』も『こいこい』も両方楽しめるお得なソフト

アーケード版として'95年に登場した、花札のこいこいで勝負する『恋こいしましょ』と、'96年に登場した麻雀対局『雀々しましょ』の2作品がひとつになった。さらにフリーモードや、初心者にも安心の麻雀＆こいこい教室もついた、まさに完全版だ。

アイドルグループと麻雀勝負　雀々しましょ

アイドルグループVis Kissの4人組にコンサートを行わせるため、麻雀勝負で言うことを聞かせるのが目的。麻雀は2人打ち、3回勝つか、相手の持ち点をなくせば勝利となる。麻雀に勝つたびに女のコのキュートなアニメーションが流れるのだ。見逃せないね。



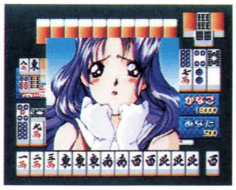
⬆対局は2人打ち。リーチやロン、ツモ時には表情が表示される

⬆勝負前と、女のコに勝利した後、アニメーションが流れるのだ

⬆アイドルユニットのVis kissに、コンサートを開かせるのが目的だ

アイテムで有利な対局

女のコに勝利した点数は、アイテム購入のためのポイントになる。アイテムにはリーチ後一発でツモれる「ハイパーリーチ棒」、牌を交換できる「牌交換」などがある。



➡「幻のつみこみ」を使った。小四喜、役満、32000点だ

ミニゲームでポイントアップ

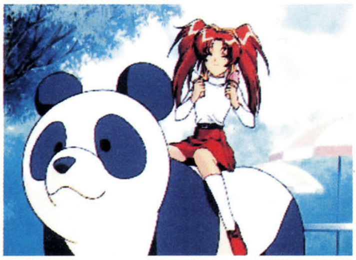
1人目と3人目の女のコに勝った後にミニゲームがある。4人から1人を選ぶと徒競走などの運動会の種目が行われる。女のコの順位次第でポイントが手に入る。

➡4人の中から1着を予想する、オールスター運動会

花札同好会とこいこい対決　恋こいしましょ

全国大会出場を目指す、女のコばかりの花札同好会を特訓してあげるのが目的。対戦相手の女のコに3回勝つか、持ち点をなくせば勝利となる。勝利するたびに特訓のお礼の、デートシーンがアニメーションで流れるのだ。

⬆女のコとの勝負は、花札の遊びの中でも人気のこいこいで行う



⬆『恋こいしましょ』で流れるアニメーションは、デートシーン

両作品共通となる2つのモード

本編とは別に両作品に2つずつモードが用意されている。一つはフリー対局モード。そしてもう一つは麻雀＆こいこい教室だ。

フリー対局モード

好きな女のコと対局できるのがこのモード。麻雀では使用できたアイテムもこのモードでは使えない。対局した女のコとの勝敗はすべて記録されるぞ。

➡アイテムは使えないので、インチキなしの実力勝負になる

麻雀＆こいこい教室

『雀々しましょ』で登場した彩さんが、初心者のために色々教えてくれるモード。ここでは麻雀の牌や花札の札の名前から、役の名前・点数・専門用語などについて教えてくれるのだ。そのため初心者はもちろん、上級者もおさらいに見ておくことをおすすめする。

⬆用語や役などが確認できる

⬇麻雀や花札初心者でも安心。彩さんが親切に教えてくれる

©VISCO CORPORATION

アニメでは見られなかったエピソードも選択しだいで堪能できる

エルフ界に迷い込んだ3人が、元の世界に帰るため翻弄するアニメから。シリーズ続編だ。

発売日	7月16日
発売元	アルトロン
開発元	アルトロン
価格（税別）	7800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	2枚組
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	9・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

エルフを狩るモノたちII

エピソードが増えるか・物語がとぶか…
選択により展開が変わる

個性的なキャラや軽快なテンポが人気のテレビアニメ「エルフを狩るモノたち」。今作でも、実際に放送された話を12本分収録。全編フルボイス、アニメーションで構成。物語の途中に選択場面があり、選んだ答えによって進む道が変化。選択肢しだいで、アニメでは見られなかった主人公たちの冒険エピソードを堪能することができる。また、場合によっては、まるまる1話分、物語が飛んでしまうこともあるぞ。

⇨旅の途中に出会ったエルフの集団。どうする？

⇨無益なエルフ狩りはしない。「見逃す」を選ぶと、ただそのまま通り過ぎていくだけ。エルフも見送る

⇦迷わず「脱がす」を選択。その場にいたエルフをかたっぱしから裸にする。服が宙を舞い、その中を4人は通り過ぎる。この2択でも先の物語は変化した

バトルはスロットで

物語が進むと、選択肢によってバトルになることも。その戦い方というのがスロットだ。戦闘の際にスロットで決める能力は3つ。攻防、攻防力の大小、パワー等の補助能力のアップダウン。攻撃が成功するかは組み合わせしだい。

⇩うまくいけば、敵に大ダメージ。「命中」か「失敗」かは出目しだい

©ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. ©矢上裕／メディアワークス・project E2

メインキャラは4人

冒険をするメンバーは、龍造寺淳平、井上律子、小宮山愛理、セルシアの4人がメイン。物語の途中で仲間が加わることもあるが、収録されている12本全編を通して重要になるのはこの顔ぶれだ。それぞれの役どころが違い、武器にしている道具や能力も、かなりバラエティに富んでいる。

⇧女3人に男1人では立場が弱い事もあるのか…。失言だけは注意だな

龍造寺淳平

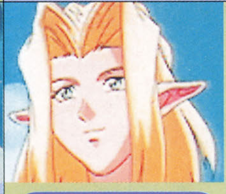
仲間からは「淳平」と呼ばれている。物事を考えるのが苦手の筋肉バカ。愛理の言うことには逆らえない。

井上律子

可愛いものが大好きな現役バリバリの女子高生。ニックネームは「りっちゃん」。ミケ（戦車）の主人。

小宮山愛理

オスカー女優。「愛理さん」とみんなは呼ぶ。何かあると彼女が仕切ることが多く、4人の中でリーダー的存在。



セルシア

フルネームは「セルシア・マリクレール」。エルフ族の長（おさ）。今回の旅でパンダになってしまう。

物語に直接関係ないけど「おまけ」の中身

旅を終えた淳平達が思い出などを語る「フリートーク」、使用されたイラストの線画を収録した「設定資料集」、時計代わりの「目覚しボイス集」などのおまけが、2枚目のCDに収録されている。

フリートーク

⇦裏話もたっぷり。次作に関してもチラリと…

設定資料集

⇦メインキャラの他にサブキャラ、小物も

目覚しボイス集

⇦それぞれ5タイプずつ。なぜセルシアはパンダ？

サターンで楽しくピアノレッスン

SATURN MUSIC SCHOOL サターンミュージックスクール2

'97年8月1日に発売された『サターンミュージックスクール』の続編が登場!!

発売日	7月30日
発売元	WAKA
開発元	WAKA INTERACTIVE ENTERTAINMENT
価格（税別）	5800円
ジャンル	ミュージック
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	MIDI
バックアップメモリー	最低5・コンストラクションデータ
コンティニュー等	なし（※）
現在の開発状況	100%

演奏・作曲バリバリのピアニストを目指せ!!

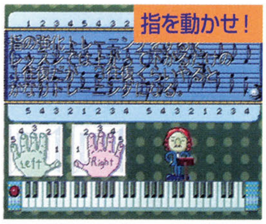
サターンにMIDIキーボードを接続することで、基礎から応用まで順を追ってピアノのレッスンができる本作品。その他、五線譜に音符を入力することで作曲もできるぞ。以降でその内容を大紹介!!

弾こう！ 実力に応じて練習可能

「弾こう！」では、左右両手の指の動かし方や指のくぐらし方など、それぞれレッスン内容が異なる4人の先生の元で、自分のレベルに合わせた練習ができる。収録曲のお手本演奏が聴ける「名曲アルバム」といったモードもあるぞ。

前作をプレイしていない初心者でも大丈夫！

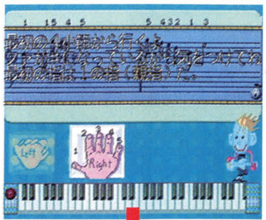
クラシックから洋楽までメジャー曲を多数収録



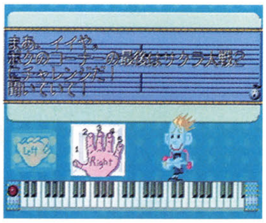
指の動かし方を覚えるべく日々鍛練するモード

いざLesson!!

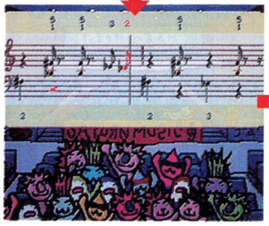
お手本演奏を聴いて繰り返し練習、というのが基本のレッスン方法。画面には常に正しい鍵盤の叩き方がガイドされるので、初心者でも目で追って練習できるぞ。ある程度自信がついたら、テストをクリアして次のステップへ進もう。



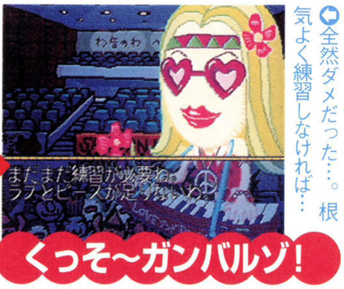
指示の通り、リズムよく鍵盤を叩いていこう



先生たちが親切にアドバイスしてくれるぞ



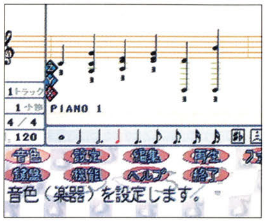
レッスン終了時には見極めのコンサートがある



全然ダメだった…。根気よく練習しなければ…

つくろう！ パッドだけで制作可能

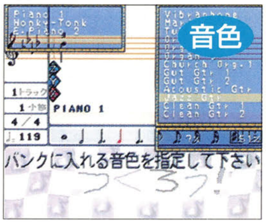
「つくろう！」では、MIDIキーボードが接続されていなくても、パッドで16トラック、最大32同時発音数、130音色という機能を使って作曲が可能。符点16分音符までの長さの音符や休符、強弱記号などの入力もOKな本格派だ。



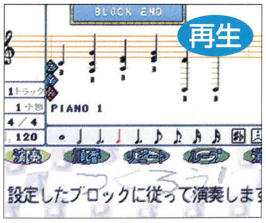
メニューと五線譜が表示されている基本画面だ

豊富なツール

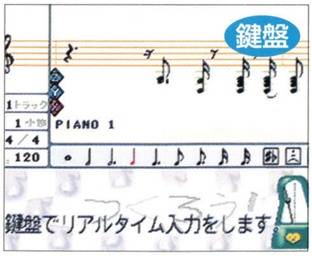
トラックごとに演奏する音色を選んだり、音量・調号・テンポ・譜表・拍子・PANなどの設定やメトロノームに合わせてリアルタイムに作曲ができるメニューを豊富に用意。また、収録曲を自分なりにアレンジして演奏もさせられる。



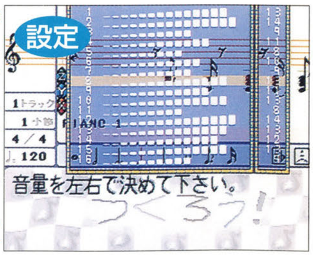
ドラムやベースはもちろん、三味線や琴もある



演奏のリピートやループなどの編集機能充実！



弾いた音をそのまま入力



ミキサーで各トラックの音量を設定しバランスをとろう

収録曲は全部で24曲

★レッスン／名曲アルバム使用曲

- エレクトリカルパレード
- 月光
- ジムノペディ
- セナのピアノ2（ロングバケーション）
- ノクターン
- いとしのエリー／サザンオールスターズ
- Can you celebrate／安室奈美恵
- サボテンの花／財津和夫
- 誰より好きなのに／古内東子
- HOWEVER／GLAY
- ひだまりの唄／ル・クプル
- FOREVER LOVE／X-JAPAN
- ライディーン／YMO
- Jackson's Cornary／Benfoldsfive
- Let it be／The Beatles
- 風の谷のナウシカ／久石譲
- もののけ姫／久石譲
- 謎／小松未歩（名探偵コナン）
- You get to Burning／松澤由美（劇場版機動戦艦ナデシコ）
- Revolution／Masami Okui（少女革命ウテナ）

★レッスン専用曲

- ねこふんじゃった！
- デイトナUSA
- バーチャファイター
- サクラ大戦

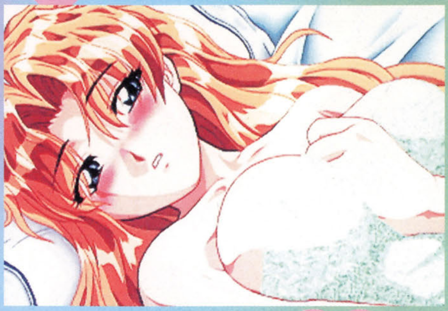
©WAKA MNUFACTURING

声優に人気ビデオ女優を起用した
アダルト恋愛アドベンチャー

お嬢様を狙え!!

18推＆ビデオ女優起用で話題の『お嬢様を狙え！』。ちょっとHな恋愛物語が繰り広げられるぞ。

発売日	7月23日
発売元	クリスタルビジョン
開発元	ユース
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	2・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%



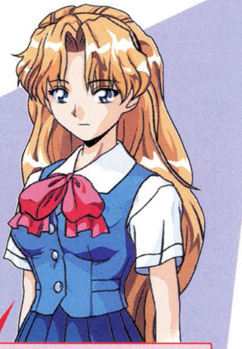
美少女たちの助けを借りて一目ボレのお嬢様にアタックだ!!

文武両道、容姿端麗の究極のお嬢様、西塔院美津姫。本作は、その美津姫に一目ボレした主人公が、彼女を追い掛ける物語である。本編途中には主人公の恋を手助けするために5人の美少女が登場。シナリオの展開によっては、彼女らとのHシーンもあるぞ。

➡本編冒頭で美津姫に告白する主人公だが…

➡ところどころに選択肢が発生するぞ

西塔院美津姫(さいとういんみつき)



大財閥、西塔院家の一人娘で帰国子女。学園一の人気者でとある偶然から主人公に一目ボレされる。だが、彼女には好きな幼なじみがいるとか…。

選択次第で他の女の子とのエンディングも…

本編は12日間。その中で、3～9日目は美津姫を口説くために勉学、水泳、絵画の3分野のコーチを女の子たちから受ける期間である。ここではその女の子たちと仲良くなれるチャンス。選択によっては彼女らと結ばれ、エンディングを迎えることもあるぞ。

➡主人公の女の子たちへの行動によっては…

⬆一途とは言い難い主人公でした

➡コーチしてくれる女の子たちは主人公に気がある様子…

美少女たちにコーチングしてもらおう

主人公にコーチしてくれる女の子は下の3人。それぞれの得意分野で主人公を助けてくれるぞ。また、彼女ら以外にも3人の女性が登場し、それぞれのエンディングも用意されている。

➡どの娘からコーチしてもらうかはプレイヤーの自由だ

野崎このみストーリー

全国の秀才たちが集う全国高校生無差別級模擬試験。美津姫がその試験を受けると聞いた主人公は、自分も参加を決意する。秀才のこのみに頼んで猛勉強を始めた主人公であったが…。

波多野麻里菜ストーリー

美津姫が通うスイミングスクールに入会しようとする主人公。入会金が払えない主人公は、特待生として入会するため、水泳部キャプテンの麻里菜に特訓をお願いするのであった。

久保田亜紀ストーリー

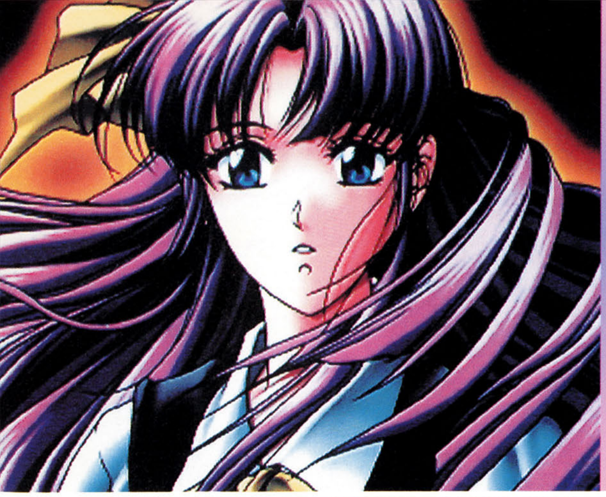
美津姫が美術大学に進学することを知った主人公は、自分も美術大学への進学を決意する。主人公は、元憧れの先輩で、現在は教育実習にきている亜紀に絵の特訓を願い出た。

人気ビデオ女優が熱演

Hシーンを見ることのできる6人の女性。ヒロインの美津姫を優木瞳が担当するなど、出演声優は全て人気ビデオ女優たちばかりである。Hシーンでは、当然彼女たちが色っぽく演技してくれるぞ。このちょっとHな演技こそ、本作最大の魅力ともいえるのだ。

➡ちなみに亜紀は北原梨奈。めちゃ燃えます

©ScooP／クリスタルビジョン



高校生の男女のちょっとHな恋愛ストーリー

Highschool Terra Story

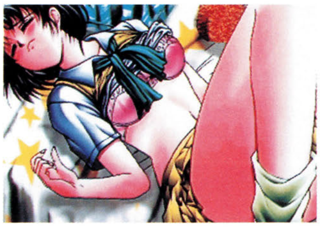
ハイスクールテラストーリー

誰もが通り過ぎる青春時代。そんな淡いひととときを疑似体験できる

発売日	7月23日	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	96・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

己を磨き女のコに好かれるのが目的の恋愛SLG

美少女・美砂との出会いによって、恋に目覚めた主人公。友人たちの助けを借りつつ、女のコと知り合い、彼女を作ろう。恋愛対象となる女のコは、美砂のほかに7人登場する。イベントで好感度をあげていけば、最終的に♡な展開まで進むことが可能だ。



⇧♡なシーンも多数存在するぞ

学校で勉学に励み能力アップ

学校での授業で、主人公を育成する。そして通学時・休み時間・帰宅時・自宅、さらに月・木・土に行われるアルバイト先のコンビニでイベントが起こる。主人公の能力値の高さによって発生するイベントでは、女のコと知り合いになることができるぞ。

授業は選択できる

授業はランダムで表示される学科の中から選ぶ。学科により、学力・体力・感性のいずれかが上昇するぞ。また授業や、アルバイトなどで上がる疲労度がたまり過ぎると、能力の上昇に影響を与えてしまう。家で寝たり、病院へ行くと疲労度を減らすことができる。

⇧数学の授業を受けた。すると主人公の学力が上がったぞ

疲れたら病院に…

⇧疲労度が高いと何をやってもうまく行かなくなる。早めに病院へ

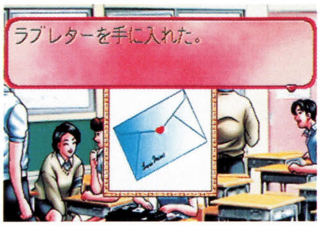
行事はミニゲーム

舞台は高校なので、様々な行事が存在する。行事には文化祭や、体育祭、テストなどがあり、すべての行事は簡単なミニゲームになっている。学校行事で良い成績を残せば、能力値が大幅に上がるぞ。

⇨文化祭のミニゲーム。リズムに合わせて押す

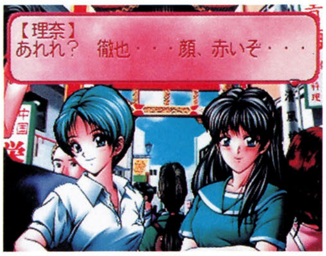
イベントは女のコと出会うチャンス

女のコとの出会いはイベントで発生する。出会いのシチュエーションは、友人から紹介されたり、アルバイト先の客だったりする。会う回数が増えると、やがて名前や電話番号などを教えてくれる。またイベント中の行動次第で、好感度を上昇させることができるぞ。



⇧ラブレターをもらえることも

⇧バイト先のコンビニで美少女発見



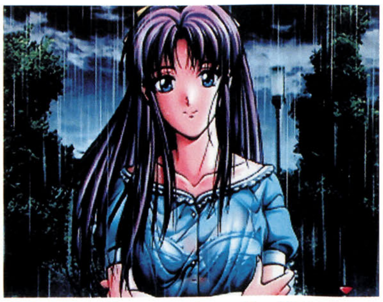
⇨理奈が紹介してくれたのは、別の高校の千穂ちゃん

仲良くなったらデートに出かけよう

好感度が一定値以上上がると、デートに誘えるようになる。デートは電話で誘い、行きたい場所を8ヵ所から選んで日曜日に行う。女のコにとってお気に入りの場所でのデートでは、ちょっとHなグラフィックが表示されることもある。また、さらに好感度が高くなると、その女のコとより深い関係になれるのだ。

⇧水族館で千穂とデート

⇧公園でデート中のひとコマ。服について聞かれた。何と答えよう



⇧急な雨で嬉しいハプニング。美砂の服から透けて見える下着が…

©Yutaka Hidaka／URAN／KID

制作者のこだわりを聞け！

SATURN DREAMS
（サターン ドリームス）

『アナザー・メモリーズ』ディレクター池内浩康氏

第13回

『悠久幻想曲』シリーズなどの開発で知られるスターライトマリー。その最新作『アナザー・メモリーズ』のディレクター池内浩康氏が今回のゲストだ。

ゲームにとって必要なのは体験によって感じられるもの

池内氏のみならず、ほとんどのスタッフにとって初めてのオリジナル作品となった『アナザー・メモリーズ』。そんな、いろんな要素を入れたいというスタッフの要望のもとにできあがった本作が生まれるまでの経緯を、池内氏のゲームに対するこだわりも含めて伺う。

もともとのシナリオはテーブルトーク用だった

――『アナザー・メモリーズ』が作られた経緯は？

池内　もともとはテーブルトークRPG用のストーリーだったんですよ。子どものころからテーブルトークが好きで、オリジナルのシナリオとかもよく作ってました。昔から自分で作ったものをプレイしてもらって、どういう反応が返ってくるか見るのが楽しみだったんです。小学生のころはボードゲームみたいなものを作っては、休み時間にみんなに遊んでもらったりしてましたね。

――コンピュータゲームとかは作らなかったんですか？

池内　作りました。当時はPC-6001とかが出ていたんですが、簡単なパズルや迷路とかをベーシックで作って遊んでましたね。小学生が作ったんで、たいした物じゃなかったですけど。アドベンチャーなんか作ろうとしても、当時のマイコンだと容量が32Kbyteくらいしかないから、自分が構想しているストーリーの1シーンしか作れない。それでは、とマシン語を勉強してみても、これがとてもじゃないけど難しい。やっぱりコンピュータは大変だなあと（笑）。これならプログラムは専門家にやってもらって、自分はシナリオでも書いてた方がいいやって思いました（笑）。

それで、しばらくコンピュータゲームからは離れていたんですけど、大学のときにとある物理系の研究会に入ったら、なぜか部室がゲームセンターと化していた（笑）。あらゆるゲーム機がそろっていたんですよ。それで自然に遊ぶようになりましたね。それまではRPGとかでもテーブルトークしかやっていなかったんです。ファミコンのRPGなんて自由度も低いしって、馬鹿にしていたんですよ。それがやってみたらおもしろかった。遊んだのは『ファイナルファンタジーⅢ』（スクウェア）だったんですけど、ハラハラドキドキの連続で、すごいなあって思って。それからですね、この道もいいかなって思いはじめたのは。

――会社に入って最初はどんなことを？

池内　インターネットのホームページを担当したりしていました。ネットでいろんなところを覗いたりするとゲームがどのように楽しまれているか参考になりますね。ショートストーリーを作ったりとか、ゲームを介在させていろんな人と意見交換をしてみる。そういうのがゲームの楽しみ方のひとつだと思うんです。『アナザー・メモリーズ』では、ゲームをきっかけにして、その世界で長く遊んでもらえるように、本筋とは全然関係のないところで設定を作ったりしているんです。

制作初心者がハマるところ？

――ゲームはやはりシナリオ重視なんですか？

池内　いえ、というわけでもないんです。もちろんシナリオも大切ですけど、それだけだったらゲームである必要ありませんよね。映画でも小説でも同じわけだし。やっぱりゲームは、体験することによって感じるとか、リアクションが楽しいっていうインタラクティブ性が必要だと思うんです。

――あくまでゲーム性にこだわるということですね？

池内　そうです。シナリオを作って、さあ感動しろとか、演出を押し付けて見てみろっていうふうに、作り手が決めつけてしまうんじゃなくて、プレイヤーに感じ取ってもらう。最初から用意された感動的なシナリオよりも、たいしたことじゃないけれど、その人にしか体験できないところが大切だと思うんです。だから、個々の人がそういうものをたくさん見つけられるようなソフトを作っていきたいですね。

アナザー・メモリーズ

異世界の魔導学院での、恋ありバイトありの2年間の学園生活を描いた作品。

――オリジナルを作る上で苦労したところは？

池内　作ってみて分かったんですけど、ゲームって定型的な部分があるじゃないですか。ここでキャラが登場して、ここで女のコとうまくやって、最後に告白があるっていうふうに。いわゆる型というやつ。そういうのはできるだけやりたくなかったですね。だからなるべくそういう型はハズすようにしました。

あと、自分でプレイしていてどうしても気になる部分ってありますよね。たとえば、あるキャラが死んで、そのときは他のキャラが悲しがっているのに、次のシーンになるとにぎやかな曲が流れて、全然平気でしゃべりだすとか。死んだ仲間のことなんか忘れている（笑）。そんな細かいところまで作っていたらしょうがないんですけど、今回はそういったこだわりを少しでも反映させるような形で作りました。ゲームだから仕方がないなっていう、本来なら割り切っちゃうようなところだとは思うんですけどね。まあ、ゲーム制作の初心者なら多かれ少なかれハマるところなのかもしれません（笑）。

――でも、今後も割り切らずにやっていきたい？

池内　バランスが難しいところですけど、できればやっていきたいと思います。そんな気づいてくれるかどうかわからない部分よりも、たくさんの人の目につくところをしっかりやった方がいいのかもしれませんけど、思い入れを持ってプレイしてくれる方のための余地も残しておきたいんです。ふつうの制作者から見たら馬鹿な作り方だなって思われるんでしょうけど。

スターライトマリー 池内浩康氏

『アナザー・メモリーズ』の産みの親。お気に入りキャラはシャーロット。「実在の人物だったらけっこううざったかったりするんでしょうけど」とのこと。

©StarlightMarry

絶好調

ソフト購入に役立つポイントレビュー

サターンソフト Impression!!

NOW ON SALE!!

インプレッション

ESPブランドの作品が2タイトル登場。メガCDでの発売後4年を経てもなお根強い人気を誇る『ルナ2』と職人集団トレジャーの『レイディアントシルバーガン』がそれ。RPG、STGファンなら超必見のタイトルだ！

7月16日〜7月23日 発売予定ソフト

レビュアー紹介

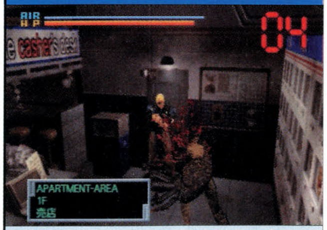
ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は変わってくる。というわけで、ここでは各レビュアーの簡単なプロフィールを紹介。レビューを読むときの参考にしてね。

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは'98年7月16日〜7月23日に発売予定の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないソフトが掲載されている場合もある。また、マークの記号は、レビュアーがソフト評価をするにあたってプレイしたソフトの総プレイ時間を表している。

加藤政樹	SLGフリークの辛口レビュアー。わが家ではサターン大活躍中。『野球つく』『サクラ2』などじっくりプレイ。そんなとき湯川専務のCMを見る。なんか心がとても寒くなりました。割り切って見れば楽しい？	田村雅	PSへ『beat mania』が移植されるが、DCかSSでの発売はあるのか。いろんな機種で同じタイトルを出してくれるコナミだけに、DCでも出して欲しい。もちろんPSとは違う新曲と専用コントローラ付きで。	青木智彦	2年前小さなゲーセンの店員をしていた俺。あの時『バーチャ』をやってなかったら現在の俺はないだろう。今も、そしてこれからもずっと『バーチャ』をやるつもり。俺の人生、やはりこれしかないのだろうか…。	田中雅邦	よく、良いソフトが出ればハードを買うなどと言うが、実際はハードが売れてしまえば、多少アレなソフトでも売れてしまう。一般に知らしめるのも結構なことだが、ゲームに理解のないユーザーを増やすのは…。
奥村景子	好きなジャンルはSLG、ADV、RPG、麻雀など。特に、攻略性の高いモノや、達成感の強いジャンルが最高。遊び始めると時間を忘れるタイプで、気がつくと朝…てことも。未だに『リンダキューブ』に夢中。	西村俊行	編集部に『あつめてゴジラ』が来た。とっつきと操作性の悪さ（自分だけかも…）が気になったが、マニアックな怪獣まで収録していていい感じ。欲しくなったんで7月11日は劇場へ買いにいく予定です。	大村和義	W杯で日本代表が残した、55分の1という決定率の低さ。「カズさえいれば…」と思わず嘆く。ユーザーの多くが望んだ「あのメーカーさえいれば…」という想いとダブる。いても結果は同じだったかもしれないが。	平岡祐輔	DCは家庭内サーバーになれないものだろうか。外から電話でビデオの予約やエアコンのスイッチを入れたり、家庭内の電源を全て管理するとか。ゲーム機としてだけでなく、電器製品として認知されれば…。
児玉守	時代の波に流されるように、ここ最近はサッカーゲームばかりプレイ。『サカつく』に『代表監督』に『実況サッカー』。やっぱりスポーツは健康的でいいですな。でも、実生活では運動不足で6kg太った。	山口康弘	一部の『オラタン』プレイヤーに。明らかに初心者、また練習中と分かる台に乱入、瞬殺して喜ぶのは恥ずかしいぞ。『ストIIダッシュ』の頃は声をかけて乱入したものだが…。モラル低下のゲーマー事情（怒）。	片井美樹雄	ADXの技術を生かした『トージャム&アール』の続編が欲しいと思っているSE（サウンドエフェクト）フェティ。最近は『DEEP FEAR』の演技を真似るのに執心。『バイオハザード』でも同じことしてたな…。	松本亮	都内某ニュートンで『鉄拳』3ON3大会があったんだ。もちろん勇んで出場したよ。チーム名は「ねこぢる」。がんばったんだけど、決勝戦で負けちゃった。悔しいから優勝賞品のPSを奪って帰ったんだ。やったね。

DEEP FEAR



- ●発売日／7月16日
- ●発売元／セガ　●開発元／セガ
- ●価格（税別）／6800円　●ジャンル／アドベンチャー
- ●対象年齢／全年齢　●CD枚数／2枚
- ●複数プレイ／1人用
- ●対応周辺機器等／マルチコントローラー
- ●バックアップメモリー／82・プレイデータ
- ●コンティニュー等／なし
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100％

海底基地を舞台にしたアクションアドベンチャー。（P126で攻略）

単発の恐怖を積み重ねて"恐怖"は演出できるか

ADVとしての自由度は低いが、その分演出を重視した作品。その雰囲気は、近未来の深海基地という世界設定と、川井氏の音楽があいまってかなりハリウッド映画的に仕上がっている。それらの演出を用いて供出される"恐怖"だが、少々形骸化させてしまった感がある。ひとつひとつのイベントは劇的なのだが、その場限りの恐怖でしかない。そういった意味でもハリウッド的な作りであると言える。現在発展途上であるゲーム作品のシナリオとしてなら楽しめるレベルではあるが、既存の映画や小説から比べれば1作品としての訴求力は弱い。プレイする人間の文化的蓄積によって評価の変わるソフトだろう。（片井：20時間）

所々の作りはいいが恐怖感は今一つ

恐怖をウリにしているようだが、今一つ怖さが伝わってこず、演出面に力不足を感じる。意味もなく出てくるモンスター、攻撃したときの感触が乏しい戦闘等、マイナス要素は数多い。エアーを利用した緊張感をかもし出す演出からも、ホラーもの特有の怖さを感じとりにくかった。クオリティの高いムービーやキャラの動きなど、目をみはるところがあるだけに、細部の練り込み不足が悔やまれる。（西村：4時間）

得点の根拠は？

●システム、演出は良いのだが、詰めの甘いシナリオで減点。（片井）

●それなりに遊べるがシナリオ・演出共に、今一歩物足りないところが目立つので。（西村）

●自称『バイオ』即死男でも遊べたので、熟練者にはものたりないだろう。恐怖感は薄いがムービーは◎。雰囲気は好き。（加藤：6時間）

ADVなら何でも大好き	『バイオ』系のゲームは好き	『バイオ』はとても下手…
片井 6	西村 6	加藤 7

©SEGA

ルナ2 エターナルブルー

- ●発売日／7月23日
- ●発売元／角川書店／ESP
- ●開発元／ヴァンガード
- ●価格（税別）／6800円 ●ジャンル／ロールプレイング
- ●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／2枚
- ●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
- ●バックアップメモリー／268・プレイデータ
- ●コンティニュー等／なし
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100％

『LUNAR』の続編となる人気RPGをリメイク。 （P14で紹介）

RPGの基本型といえる体験できる恋愛冒険小説

前作もそうなのだが、この作品は"boy meets girl"と"少年の成長"をテーマにしたシナリオ重視のRPG。シナリオもシステムもRPGとして必要な要素を押さえた作りになっているので、安心して遊ぶことができる。メガCD版の時、気になったスピードやアイテム使用画面などの部分はキッチリと改良されており、プレイ環境は快適そのもの。特に戦闘開始のロード時間やバルガンの移動が、体感として当時の3倍ぐらい速く感じられる。シナリオや演出部分もリファインされ、当時を知る人でも新鮮な気持ちでプレイできるだろう。最後に、メッセージ部分のキャラの顔が昔と違って見えるのは気のせいだろうか？　（片井：5時間）

いつまでも色褪せない秀逸なストーリー

元がメガCD末期の作品であるだけに、アニメシーンを除く基本画面からは古臭さが漂っている。だが、あくまでそれは見た目の話。ゲームを進めていくにしたがって、徐々にキャラとシナリオの魅力に引きずり込まれていくのは、昔も今も全く変わりない。優れた物語は時間が経っても色褪せないという良い見本ではなかろうか。もちろん、お話だけでなく戦闘や、それに付随した心地よいゲームバランスもなかなかのデキ。多くの人に安心してオススメできる良作RPG。　（西村：18時間）

得点の根拠は？

●お話を楽しむRPGなので、お話の出来を評価しました。　（片井）
●万人に受け入れられやすいお話と遊びやすさを評価して。　（西村）
●過去の作品ということですが、今の時代でも、十分楽しめてプレイできたので。　（田村：8時間）

『ルナ』は全種類制覇！	けっこう『ルナ』好き	メガCD版はやってません
片井 8	西村 8	田村 7

ハイスクール テラ ストーリー

- ●発売日／7月23日
- ●発売元／キッド ●開発元／キッド
- ●価格（税別）／5800円
- ●ジャンル／シミュレーション
- ●対象年齢／18歳以上推奨 ●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
- ●バックアップメモリー／96・プレイデータ
- ●コンティニュー等／なし
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100％

PCからの移植となる18推恋愛シミュレーション （P140で紹介）

クラシックな作風に我慢できるなら…

ゲーム自体はわりとオーソドックスというか古典的。日常生活で能力を上げて、イベントで女の子との仲を進展させていく。使い古されたシステムだけにとっつき易い反面、新鮮味がないのも事実だ。特に、平日の時間進行中に、時計や授業グラフィックを飛ばせないのがちと面倒。自身の能力値がどんな意味を持つか分かりにくいのも残念。その辺りを改善すれば、プレイしやすかったのでは。肝心のストーリーは、わりと純愛系。コテコテのキャラがお約束のシナリオを展開します。結ばれるまでの道のりは遠いので、それを期待する人はがっくりくるかも。クサイ展開や、もったりした展開が好きな人向け。　（松本：3時間）

人物関係も世界観もイマイチ魅力不足か

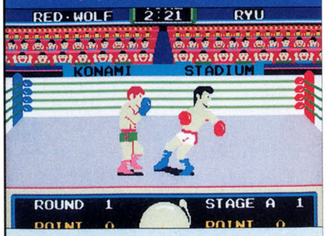
物語の最初の時点からプレイヤーが置いてきぼりにされている印象をうけた。展開が早いというよりも、人間関係や主人公の立場を含め、世界観がまるで理解できない。また、プレイヤーの意志に関係なく勝手に話が進んでしまうところも多い。PC版で人気があったということだが、今回、サターンに移植するにあたって改善するべき余地はあったと思う。女のコも、夢中になるほどの魅力もなく、感情移入もしにくい。この手のジャンルを多くプレイし、目の肥えているユーザーへのアピールは厳しいのでは…。（奥村：4時間）

得点の根拠は？

●クサイ展開やもったりした展開がわりと好みな人なんで。　（松本）
●進めていく上で、快適な環境でプレイできないのがキツイ。　（奥村）
●これほど一方的に展開するゲームも珍しい。　（山口：3時間）

学園ネタ物は好きだけど…	ギャルゲーにはわりと甘口な	SLGは本格指向
奥村 4	松本 4	山口 4

コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック



- ●発売日／7月23日
- ●発売元／コナミ
- ●開発元／KCE横浜
- ●価格（税別）／3800円 ●ジャンル／ETC
- ●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／2人同時 ●対応周辺機器等／なし
- ●バックアップメモリー／なし
- ●コンティニュー等／コンティニュー
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100％

コナミの歴代MSXソフト30本を1本に濃縮！ （P54で紹介）

懐古趣味という言葉が一番しっくりくるソフト

収録された作品の内容については、まさに忠実という言葉がピッタリ。個々の作品の中で1本でも当時プレイしたことがあり、強い思い入れを持っている人向けのコレクターズアイテムとして、まさに垂涎モノだ。ただ、30本の中で一番新しい『ゴーファーの野望』でさえ、今から10年前となる1988年の作品。そのため、現在バリバリのティーンエイジゲーマーが、"コナミ"というブランドだけで購入すると、古臭さと単調さのカウンターパンチを喰らってしまうかも。　（大村：5時間）

温故知新という言葉が一番しっくりくるソフト

いわゆるノスタルジィで売る作品なのだが、バックボーンとなる歴史の深さで他の似たような作品とは一線を画したソフト。PS版の後発タイトルだが、1本にまとめた功績は高い。現在の演出過多なゲームに辟易している人の目には、システム勝負の作品群は新鮮に映るかもしれない。ただ、収録作が古くなればなるほど内容は単調になっていく。過度な期待をしている人にはツライかも。その点、当時を知る人には特別な意味を感じさせてくれる。コンピュータゲームが築いた、歴史と文化的成長を知ることのできる貴重なソフトだろう。　（片井：10時間）

得点の根拠は？

●個人的な思い入れを考慮した結果。ない人は30本というお得な数しかウリにならないため－1点。（大村）
●個人的感情を抜きに点数を付けることができませんでした。　（片井）
●完全に元MSXユーザー向け作品。贅沢を言えば、業務用からの移植タイトルは、業務用完全移植版も入れてほしかった。（田中：4時間）

シンプルイズベスト	MSXが私の人生を変えた	富士通FM-Xユーザー
大村 7	片井 9	田中 6

©Yutaka Hidaka／URAN／KID・KONAMI・GAME ARTS／ESP／角川書店／VANGUARD　キャラクタデザイン：窪岡俊之

魔導物語

●発売日／7月23日
●発売元／セガ
●開発元／コンパイル
●価格（税別）／5800円　●ジャンル／ロールプレイング
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／57・プレイデータ
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100％

MSXの人気RPGがモデルチェンジされて登場。（P50で紹介）

あらゆる意味で楽しめる 喋りが売りの頃が懐かしい

"満を持して"という言葉がピッタリのデキ。物語の部分は、おなじみのキャラを立たせるシナリオに仕上がっているし、システムもソツなく作られている。特に演出部分は秀逸で、今まで蓄積されてきた『魔導』シリーズの魅力が、存分に楽しめるイベントが目白押し。見やすさを考慮し、ローグタイプのマップ表示方式を採用したのも正解だろう。ロード時間や、たまに広すぎるマップがあるのが気にならなくもないが、よほど短気な人でなければ問題なし。ただ、MSXの頃にあった片手でプレイできる機能がなくなったのは少しサミシイ。　（片井：5時間）

大切な何かを思い出させる ほんわかほのぼのがグー！

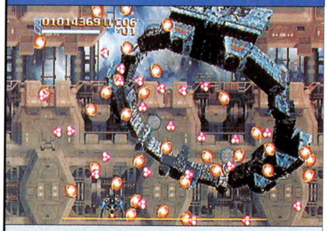
敵も味方も『ぷよぷよ』シリーズのかわいいキャラたち。そして、老若男女誰でも楽しめるRPGとうたっているだけあって、全体的にほのぼのとしたノリ。システムやグラフィック的には「少し前」という感は否めないが、凝りまくって結局基本的な遊びやすさがおろそかになっているものに比べると、こちらの方が好感が持てます。エンカウント率が少々高いのが気になったが、これは『魔導』シリーズのお約束か。最近の殺伐としたRPGに飽きた人は、このソフトでリフレッシュしてみるのもいいかも。　（児玉：15時間）

得点の根拠は?

●エンターテイメントという部分に徹した作りを考慮して。　（片井）
●キャラへの思い入れはないのだが、遊びやすさを評価して。　（児玉）
●独特の世界観とキャラクタが活かされ、十分楽しめる作りであった。全体的に見ても、水準以上の作品だと考えたゆえ。（大村：5時間）

コンパイルは個人的に好き	顔に似合わずメルヘン好き	カーくんをぜひペットに
片井 7	児玉 7	大村 7

レイディアントシルバーガン



●発売日／7月23日
●発売元／トレジャー　●開発元／トレジャー
●価格（税別）／5800円
●ジャンル／シューティング
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／30・プレイデータ
●コンティニュー等／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100％

業務用で現在稼動中のSTGが早くもサターンに。（P48で紹介）

わかりやすくて奥が深い 多彩な演出面もかなりの魅力

STGのお約束で、覚えゲーの点稼ぎゲーム。でも演出がいいよ、とても。ボスラッシュや、各種攻撃パターンなどは見ているだけでもおもしろい。個人的にはBGMもかなり気に入っている。さてシステムだが、多彩な武器とそのレベルアップシステムには目を見張るものがある。今までにない感覚でゲームの世界に入っていける。サターン版には、オリジナルのボスに加えて、バックボーンがわかるように丁寧に作られたモード（こっちがメイン？）もあるので、業務用をやり込んだ人でも購入してみては？　もう一度楽しむことができるはず。（青木：30時間）

こんなゲームが遊べる サターンっていいね

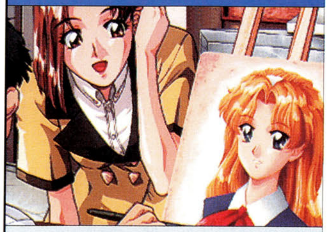
移植作のお手本とも言える作品。業務用の稼動から2ヵ月足らずの発売で、完全移植。おまけにオリジナル要素も充実している。これほどの高いコストパフォーマンスはそうそうないでしょう。肝心の中身の方も、得点稼ぎの楽しさ、絶妙なプレイができたときの爽快感、繰り返しプレイしてしまう中毒性など、間違いなくサターンでトップクラスのシューティングと言える。あまりにも高い難易度と、かなりの集中力が要される点は難ですが、オプションも豊富なことですし、少しでも気に掛かる人は、1度手にとって遊んでもらいたいです。　（田村：30時間）

得点の根拠は?

●この充実したオプションには素人も大喜び…と思う。　（青木）
●かなりの労力を必要とするが、ついつい遊んでしまうので。　（田村）
●敵弾の種類が多く敷居の高さが減点だが中毒性あり。グラフィックの美しさは秀逸。（平岡：8時間）

STGは苦手ていうか下手	STGは好きだけど苦手	業務用では即死した
青木 8	田村 8	平岡 7

お嬢様を狙え!!



●発売日／7月23日
●発売元／クリスタルビジョン
●開発元／ユース
●価格（税別）／6800円　●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／18歳以上推奨　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／2・プレイデータ
●コンティニュー等／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100％

人気ビデオ女優を起用した恋愛アドベンチャー。（P139で紹介）

かなりのエッチ具合 でも声優はいまいち

一本道系アドベンチャー。選択次第で途中エンディングやゲームオーバーになることはあるが、それほど苦にならない量である。ストーリーはわりと強引で、女の子との出会い&エッチが次々に繰り返されていく感じ。で、肝心のエッチシーンの方は…かなりスケベであるな。そこら辺の18推ゲームにありがちの意味不明なパンチラ合戦ではなく、それ以上に進展していくのだ。グラフィックもいい感じなので、ソレを期待している人には満足できる一品。エッチ度は18推ゲームの中で随一。ただ、ビデオ女優の演技はイマイチぎみ。現役の声優を起用した方がウケたのでは？　（松本：8時間）

極限のエロス表現 希薄なゲーム性

イヤらしいところだけというゲーム。絵はそれほど綺麗じゃないし、有名ビデオ女優の演技もいまいち。そこが許せたとしても、シナリオには我慢がならない。設定はきちっとしてないし、あまりにも調子がよすぎる。この手のゲームでシナリオを求めちゃいけないのかもしれないが、それにしてもちょっと…。オマケにゲーム性は低いし。まあ18推ってことで、H方面だけちゃんとしていればいいのかもしれませんが。ターゲットを絞っているということで。でもこのテキストって、すごい表現ですね。　（田村：3時間）

得点の根拠は?

●エッチ度に敬意を表して。直球勝負が清々しい。　（松本）
●希薄なゲーム性を考慮して。割り切ってる人には＋3点か。　（田村）
●エッチシーンの裸だけ隠せばOKというグラフィックに閉口。工夫はあったろうに…。（山口：3時間）

2次コンのギャルマニー	美少女ゲームは専門外	お手軽なADV好き
松本 8	田村 4	山口 6

©COMPILE／SEGA・TREASURE／ESP・ScooP／クリスタルビジョン　キャラクタデザイン：白米玄

レビュアー座談会

雑感Impression!!

西村　最近、編集部で『レイディアントシルバーガン』が流行ってるね。

青木　俺、今までシューティングは人のプレイを見る方だったんですけど、このゲームって、なんかやる気にさせられるんですよ。今号はこれからですね！

アツすぎる得点稼ぎ！『レイディアントシルバーガン』

平岡　パターンを作る楽しさと得点を稼ぐおもしろさのバランスがいいんでしょうね。やり込み甲斐があるっていうか。

田村　そうそう。とくに得点稼ぎがアツいですね。しかも、自機のパワーアップがそのまま得点と直結してるから、どうしても点を稼がなきゃいけない。

平岡　同色の敵を連続で撃破し続けると、得点がドンドン高くなりますからね。あれが醍醐味！　敵を倒すパターンを組み立てたりして。

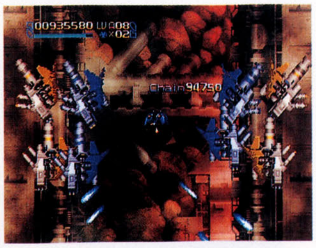
青木　でも、普通の人には難しすぎるゲームでしょうね。得点を稼がないとパワーアップできない、でもなかなか相手を倒せないっていうジレンマに陥っちゃうかな。

平岡　確かにシューターじゃない人は、あれだけ弾がバーッと降ってきて、敵がガーッと来ちゃ、嫌になっちゃうでしょね。

田村　適当にコンティニューしながら遊ぶプレイスタイルだと、得点は稼げないし自機は弱いまま。

青木　得点にしたって、普通の人はどうやったら高得点につながるのか、やり方がわかんないだろうし。

田村　そういうときは"リスタートモード"で遊べばいいんじゃないですか？　ゲームオーバーになった時点で得点をセーブできるんですけど、次にプレイするとき、その得点を引き継いだままスタートできますから。



テクニック次第で、1機撃破しただけで数万点を得ることも…

青木　あれ、おもしろい。自機を育てるって感じがして。LV30くらいで始めると、最初のステージなんか、のっけから瞬殺状態で気持ちいい。

田村　難を言えば、1プレイにめちゃ時間がかかることですか。クリアするには1時間くらいかかるし。集中力がものすごくいる。

平岡　それだけ歯ごたえのあるシューティングってことですよ。オプションも充実してるから、コストパフォーマンスも高い。難しいって理由で、ゲーセンでは敬遠してた人も、どうぞってことで。

恐怖感は今一歩『DEEP FEAR』

西村　『バイオハザード』が世の中にあれだけ出回っている以上、同じタイプのゲームが出るとどうしても比較しちゃうね〜。

片井　でも『バイオハザード』が難しいと思った人にはちょうどいいんじゃないですか。一本道ではあるけれど、基本的にそれほど悩まされるところはなく、サクサク進行していきますから。

西村　きれいなムービーやキャラの動きとか、ゲームを作るうえでの技術はしっかりしている。けど…。

片井　けど？

西村　演出が気になったな〜。恐怖がウリなら、モンスターが出てくるときに何か引き付けるところがあってもいいよね。ゴキブリが上からポトッって落ちてくるような感覚で、モンスターに出てこられても…。怖そうに見えるゲームなんだけど、全然怖くない。アイテムも無限に手に入れることができるから、敵と戦うことの意味が弱くなってるし〜。

片井　シチュエーション的には、後半で盛り上がるんですけどね。人によって好き嫌いが分かれると思うんですけど。ストーリーとか演出がアダになっているところがあるじゃないですか。マップを生かした謎なんか1つもない。

西村　エアーグレネードとか水中シーンとか、シーン的にはいいところがいっぱいあるのにね。うまく活用してないな〜。

片井　その割に理不尽な設定が多いんですよ。

西村　あるね〜。ネタばらしになっちゃうから言えないけど、設定上矛盾したところが多い。ウソがお話の中にあるのはいいけど、露骨にわかるウソを見ると、白けちゃうから。

片井　フィクションのいいところは、ありえないけど、あたかもそこに世界があるように見えるところですからね。次作があるなら、その辺を注意して作ってほしいですね。

水中では泳がず、駆け足移動。いろんなところで何かヘン？

素直な心で楽しみたい『ルナ2　エターナルブルー』

片井　改めて『ルナ2』をやると、本来のRPGをやってるなって気がしますよ。これぞ、日本のRPG！

西村　最近は、変にいろんなアイデアばっかり盛り込んだ、RPGなのかどうなのかよく分からないゲームが多いからね〜。

片井　どちらかと言えば、小説を楽しむタイプのRPGですね。

田村　やっぱりお話が魅力ですか。

片井　『ルナ2』は、経験値だけじゃなく、ストーリー上でもキャラの成長を表していたりしますからね。

西村　そうだね〜。今遊んでも充分通用するシナリオだし、キャラの立たせ方もうまい。少年少女向けのRPGっていうのかなあ。逆に、ちょっとひねくれたプレイヤーが遊んだら、楽しみにくいかも。

片井　若ければ若いほど楽しめます。ハートウォーミングなストーリーですから。基本コンセプトが週刊少年ジャンプ的なんですよ。友情・努力・勝利っていう。友情にはちょっと愛が入ってますかね。その辺のお約束をしっかり踏襲したシナリオだし。

田村　ボス戦って、シビアに思えませんでした？　RPGでアイテム使わない派の僕としてはツラかった。

西村　多少は感じたかなあ。でも、シビアというよりは長いって感じ。あと、このゲームの戦闘って、序盤はそれほど楽しくないかも。紋章とか指輪が揃ってこないと戦略の幅が出ないしね〜。

田村　いいRPGだと思うんですけど、ちょっとしたところで損してますね。例えば移動シーンがあるじゃないですか。ダッシュができるんですけど、常に可能なわけじゃないんで、すごくうざったい。細い通路でダッシュしても、絶対ザコ敵とぶつかっちゃうケースも多いし。

西村　モンスターをかわす楽しさっていうのを入れたいんだろうけど、遊ぶ側としてはいつもダッシュ状態で気持ちよく移動したいからね〜。

片井　戦闘中のキャラデモも、毎回見ていると飽きちゃうから飛ばしたくなってくるでしょ。

田村　微々たることでもゲーム中ずっと通してとなると、ストレスが溜まっちゃいますよ。こだわってはいるんだけど、そのこだわりゆえに大事なところを見逃している。

西村　ストーリー主体だったら、それ以外のところはできるだけテンポよく遊べるように工夫しないと。

田村　お話を見せたいんだったら、他の要素は引きたて役に徹するくらいでも良かったかなと。ポイント、ポイントはいいんですけどね。

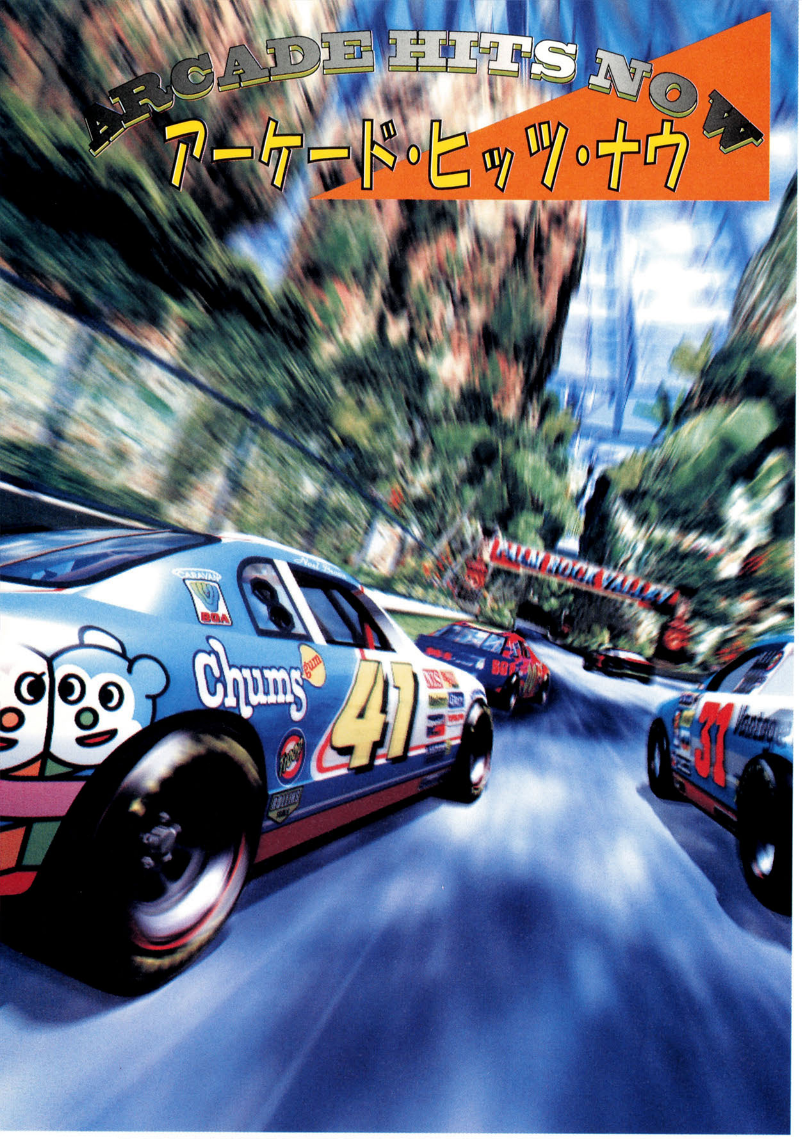
片井　でも、いいゲームですよ。リメイクとはいえ、昔のゲームなのにちゃんと遊ばせてくれる。

西村　確かにそうだよね。地味なところはあるけど、変に3Dに偏ったゲームより、ずっといい味を出してるからね〜。

連続して行えない戦闘フィールドでのダッシュ。これがストレスの素？

©TREASURE・SEGA・GAME ARTS／ESP／角川書店／VANGUARD　キャラクタデザイン：窪岡俊之

ARCADE HITS NOW
アーケード・ヒッツ・ナウ



初級コースをバッチリ攻略!!

デイトナUSA 2

セガAM2研　稼働中

いよいよ正式に発売された『デイトナUSA 2』。もうプレイした人も多いと思うが、グラフィック的な面はもちろんのこと、ゲーム性自体も格段の進化を遂げているのが体感できたろうと思う。さて今回の『2』では選べる車が3車種になったが、この中で最も『デイトナ』らしさを味わえる車と言えば、やはりハード車に決まり。初めは難しくてもドリフトを駆使する爽快感を覚えたら、病み付きになること請け合い。ぜひハード車にシフトしよう！

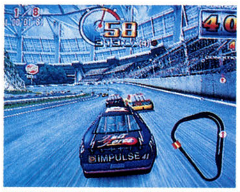
⬅最初はノーマルで、慣れたらハード車に乗り換えよう。イージーはまあお遊びで…

全8周のオーバルコースを制覇せよ

今回の記事では選択できる3つのコースのうち、初級コースを攻略していこう。オーバルコースを8周するこのコースは、デイトナの感覚に馴染むためにうってつけだ。使用車はもちろんハード。初心者もぜひ挑戦してみよう！

1.ローリングスタートから第1コーナーまで

車を選択する時に敵車のいないタイムアタックモードを選択することもできるが、今回はノーマルモードを選択。これはできるだけスリップストリームを利用して、タイム短縮を図るためだ。　まず最初はお馴染みのローリングスタートから。ギアは4速、アクセルはベタ踏みだ。直前にいる2台を利用して、スリップストリームで加速を付ける。そしてすぐインベタに寄り、同じように敵車の後ろにつく。少し進むとピットアウトポイントがあるので、ここでインを一気に抜けよう。



⬅スタート後はすぐ敵車の後ろにつく。接触には注意

⬆最初の敵車をかわしたらすぐにインベタへ。縁石に気をつけて

⬆ピットアウトポイント直前ではスリップストリームを利用。ここでもインベタをキープしておくこと

2.複合コーナーからスリップストリームへ

ピットアウトポイントでインを通り、一気に前へ出る。もちろんスリップストリームは最大限に利用しよう。前へ出たらそのままインをキープし、次の複合コーナーに備えよう。この複合コーナーは一つの長いカーブに見えるが、実は2つの連続カーブ。2つ目の方が角度がキツいのを予め覚えておこう。ここの抜け方は覚えてしまえば意外に簡単で、基本的にアクセルベタ踏みのハンドリングだけでOKだ。まず一つ目のカーブはイン寄りのままハンドルを左へ少し切る。次に二つ目のコーナーが見えたら、今度はキツめに思い切って切ろう。コーナーを抜けると壁が目の前にあるが、ハンドリングがうまくいけばギリギリアウトラインにつけるので大丈夫だ。

⬆イン側が開けたら一気に左側を抜ける。これが使えるのは低周回だけなので、ここでタイムを稼ぐ

⬆続いて複合コーナーに進入。ここまではずっとインベタをキープ

© SEGA

⬆⬇一つ目は軽く、二つ目は思い切り切り込む。するとコーナーを出た時にこのポイントにつけるハズ

⬆⬇この辺でインに寄り、シフトを4→2→4とチェンジ。ハンドルを軽く切り、インベタをキープする

⬆コーナー終盤で態勢を立て直し、そのまま直線へ。300kmなら合格

⬆ここではアウトをキープし、スリップストリームで加速。最終コーナー直前までに330kmは出したい

3.コース唯一の難所 ドリフトで抜けよう

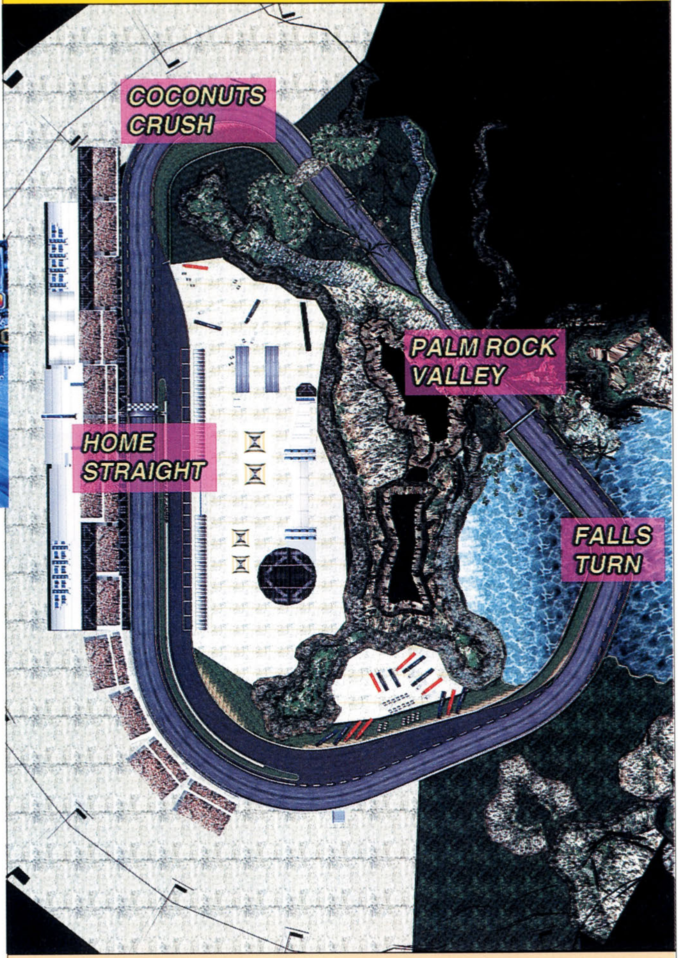
先のやり方で行くと複合コーナーは320kmで抜けられるはずなので、その速度を維持したまま直線コースに入ろう。ここでもできるだけ敵車の後ろにつきながら、330km位まで加速。次の最終コーナーではドリフトが必要なので、コーナーが見えてきたらインに寄っておくこと。このコーナーは前作でも多用したシフトドリフトを使って抜ける。シフト操作は4-2-4。ブレーキドリフトでもいいが、立ち上がりが遅れるという欠点がある。その点シフトドリフトならアクセルベタ踏みで大丈夫だ。コーナーに入ったら少し早めにシフトを2→4とチェンジ（0.5秒位）。テールがスライドしたらハンドリングで姿勢を制御。ここで切りすぎるとスピンするので注意だ。

4.直線でタイム短縮 最後まで気を抜くな

ドリフト後半時のスピードが、300kmならまず合格。そのまま姿勢を直し、直線を走ろう。低周回ならまだ敵車が多いはずなので、ここでもスリップストリームを利用することを忘れないように。特にミスがなければ、ワンラップ17秒中半で回れるはず。目標は16秒台後半をキープすることだが、それには前半をいかに効率よくこなすかが重要になってくるぞ。

⬇最後の直線でもスリップストリームを利用し、タイム短縮に努めよう。毎周17秒台を目標に、最速ラップを目指そう

フォレストアイランド インターナショナル スピードウェイ
Forest Island International S.W.



<距離>1.00mile(8LAPS)　<クリア必須タイム>2'30"00
<目標タイム>00'16"70 ／トータル　2'16"00(ハード.MT)

ドリフトテクはどれがいい？

『デイトナ』と言えばドリフト。しかしドリフトと一口に言っても、シフト、ブレーキ、複合と色々種類があるものだ。『デイトナ』というゲーム中においてどのドリフトを多用すべきかは、その人の腕やプレイスタイルにも係わってくるので一概に決められるものではない。だが、敢えてメインで使うなら？　と聞かれれば、やはりシフトドリフトが一番だろう。最初のうちこそ操作は難しいが、うまく使えるようになればあらゆる局面で使えるだろう。また場所によってブレーキとの併用もできるのがミソだ。

⬆ブレーキドリフトは簡単だが、タイムがやや不安

⬆中級以降はシフトと併用しないとキツくなるぞ

※セガイベント情報！　現在全国的にブレイクしつつあるアングラ系ダンスミュージック「GABBA（ガバ）」。このライブを楽しみながらセガの最新ゲームが遊べるクラブイベント「SEGA HARDCORE GENERATION」が7月30日、東京の新宿CODEで行われる（17時〜オールナイト）。当日はサイケアウツやカストロを始めとした、「ヴァーチャコアREC」のクラブミュージシャンや著名DJが多数参加。また『バーチャファイター』全シリーズを始めとした、セガ最新業務用ゲームがフリープレイで楽しめるぞ。前売りはチケットぴあ他で2500円で発売中。イベントの問い合わせは新宿CODE（03-3209-0702）まで。

夏の祭典が今年も到来!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ '98

エス・エヌ・ケイ　近日登場

『KOF』の夏が今年もやってきた。今回は『97』までの「オロチ編」とは特に繋がりのない本当の意味でのお祭りで、言わば『KOFスペシャル』といった感じの内容になっている。登場キャラは『KOF』史上最多の38人！ 残念ながら『98』の新キャラはいないようだが、歴代のシリーズからの復活組が勢ぞろい。マチュアやバイスを始め、ルガールや柴舟、そして何とあのアメリカンスポーツチームが4年ぶりに復活。まさにシリーズ集大成とも言うべき豪華な顔ぶれが揃ったぞ。存分に楽しもう！

⬅レギュラー陣は今回も健在。新キャラも欲しかったけど…

⬅あれ、バイスは死んだはずでは!?まあお祭りだから細かい事言いっこなし

祝　悲願達成、アメリカンスポーツチーム

『94』の登場以来、実に4年ぶりの復活を遂げたスポーツチーム。マニアックかつ強力な技が多く、ファンにも人気があっただけに、今回のような「お祭り」での再登場は嬉しい限り。当然3人とも新技を身に付けているはずなので（予想だが）その辺も期待したいところだ。

⬇各ステージも全てリニューアル。より賑やかな雰囲気になった

おやじチーム

タクマ、柴舟、ハイデルンの中年トリオ。とは言っても、シリーズ中では常に上位に位置していた強キャラたちばかりだ。3人とも『95』以来の復活だが、老いてなお盛ん、実力は全く衰えていないようだ。

⬆ヘヴィ・Dとハイデルンの技も普通り。ってことは「調子イイ」の勝ちボイスも当時のまま？

KOF'98の新要素は？

今回の『98』では新たに「アドヴァンテージシステム」という要素が加わった。これは自分のキャラが負けると、次のラウンドで相手より有利な条件で戦えるというもの。例えばエキストラモードはパワーゲージのMAXが短くなり、アドヴァンスドモードは次のラウンドでパワーストックが追加されるという具合に、押されている側の一発逆転性が高くなるシステムなのだ。これまで以上にバトルの駆け引きが熱くなりそうだ。またキャラセレクトをルーレットでランダムに行えるようにもなった。友達とハンデをつけて対戦したい時などに使ってみよう。

⬅壮観なキャラセレクト画面。ルーレットでセレクト可能だ

ルガール・バーンシュタイン

ある意味「オロチ編」への案内役でもあったルガールも復活。イラストを見る限りでは普通のルガールのようだが、今回Ω（オメガ）ルガールは登場するのだろうか。気になるところだ。

➡2つのモードは今回も健在。得意な方を選べ

⬆⬅過去のシリーズでは見られなかった組み合わせも実現した。ファン狂喜？

➡基本システムは『97』と同様なので安心して遊べるはず。じっくり楽しもう

新たに加わったフィーチャーを再チェック

ストリートファイターZERO3

カプコン　近日登場

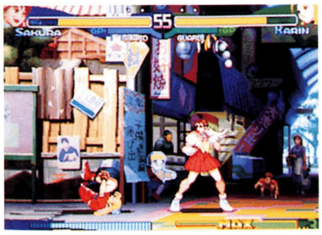
間もなく発売される（ハズ）、『ZERO3』。今回は復習と確認の意味も含めて、『ZERO3』での新システムをチェックしていこう。『ZERO2』とは根本的に変わっていると考えた方がいいぞ！

新技のついたキャラもいる。全員それぞれにパワーアップか？

2種類の受け身

攻撃を食らってダウンする直前にパンチ×2を押すと、受け身を取るようになった。受け身には空中と地上の2種類あり、地上版はキック×2で、前作のダウン回避に近い動きだ。空中受け身の後は通常のジャンプ状態に戻るので、空中ガードや反撃が可能になる。

受け身に成功すると体が白く光って、吹っ飛び状態から立ち直る



足払いなどの地上受け身はこんなモーション。出す場所には注意

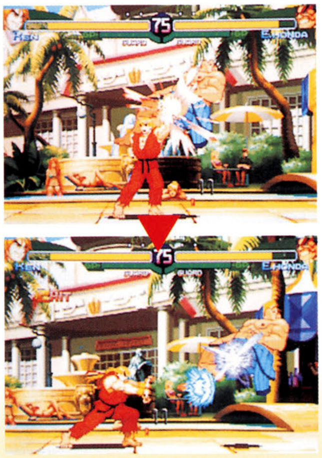
ガードクラッシュ

今回重要なのがこのガードクラッシュ。攻撃をガードばかりしているとライフの下にあるゲージが減っていき、これがゼロになると強制的に無防備状態にされてしまうのだ。対戦中は常にこのゲージを気に掛ける必要がありそうだ。

クラッシュ状態になると専用のエフェクトが出て一定時間無防備に

空中追い打ち

『ZERO3』では特定の攻撃等を食らうと、吹っ飛び中に追い打ちができるようになった。地上対空技→必殺技はもちろん、通常技でのコンボも可能。ということはオリコンやスパコンも…？　とはいえ空中追い打ちは、先の受け身を使った空中ガードで回避可能。もちろん状況によっては、ここから反撃することも可能だ。空中の攻防がより一層面白くなるぞ。



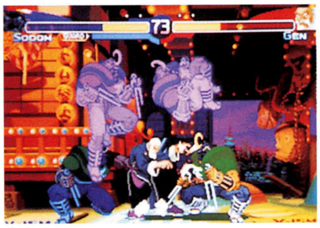
追い打ちの一例。このような飛び道具での対空追い打ちは基本のようだ。食らった側は受け身で回避可能なので、必ずしも連続では入らない

オリジナルコンボ

今回オリコンはVイズムでのみ使用可能になった。オリコンは弱、中、強のボタン縦押しで発動し、どのボタンで発動したかで3体の残像の間隔が変化するようになっている。弱はほとんど密着状態で、強は相手を挟める位広い間隔になるといった具合だ。ちなみに最後尾の残像は攻撃力を持っており、本体の出した技をトレースして出せる。つまり『ZERO2』の時とは違い、攻撃の手数が倍になっているということだ。今回はオリコン中も自由に動けるので、相手を挟む様に動いて攪乱するのがメインの使い方になるだろう。もちろん空中コンボにも使えるので、空中追い打ちから決めるなどのバリエーションも楽しめそうだ。かなり研究の余地アリ。

色違いの残像に攻撃力がある。ガード方向を迷わせろ

これは弱の軌道。残像の間隔が短いので、密着発動が有効か



中と強は相手を挟み込んで使うのが基本。上下の振り分けも混ぜてみよう

たまにはじっくり頭を使いましょ

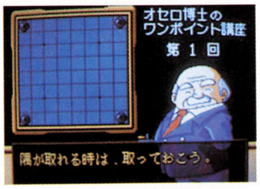
オセロしようよ

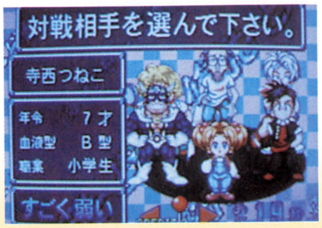
サクセス　近日登場

サクセスが贈る「オセロシリーズ」の最新作が登場だ。勝てば2人の女の子の怪談話が聞ける「ストーリー」、6人勝ち抜きの「修行」、オセロ博士に必勝法を教わる「オセロ塾」の3つのモードが楽しめるぞ。ルール自体は誰もが知っているお馴染みのもの。ほんわかした雰囲気で、仕事の息抜きにプレイしてみてはどう？

まずは遊ぶモードを選びます

講座モードでオセロを勉強しましょう





修行モードでは6人のCOMキャラと対戦。全員勝ち抜けばクリアだ。ちなみに対戦プレイはこのモードでのみ可能。いつでも乱入OKだ

©SNK・CAPCOOM・SUCCESS／Licenced by ツクダオリジナル　※画面はすべて開発中のものです。

第3回 日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー あなたが選ぶベスト・タイトル!

JAPAN GAME of the YEAR 1998

実施要項

『Japan Game of the Year '98』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

●賞

■グランプリ

1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状

■準グランプリ

1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

●特別賞3賞

■フレッシュ賞

1タイトル（新しいユニークな試みを行っている作品）：トロフィー／賞状

■ビジュアル賞

1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状

■サウンド賞

1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

●ノミネート作品

1997年4月1日から1998年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

●投票方法

左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から⑴何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品 ⑵新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品 ⑶画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品 ⑷効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品 を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法

1998年6月16日～7月21日(当日消印有効) 選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表

1998年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先

〒151-8691 東京都代々木郵便局私書箱38号
『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

ノミネート作品

1	アークザラッド モンスターゲームWithカジノゲーム	SCEI	PS
2	ああっ女神さまっ	NEC HE	FX
3	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	PS
4	アザーライフ アザードリームス	コナミ	PS
5	AZEL -パンツァードラグーンRPG-	セガ・エンタープライゼス	SS
6	アンジェリーク Special2	光栄	SS/PS
7	EVE The Lost One	イマディオ	SS
8	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス/ソリトンソフトウェア	PS
9	エースコンバット2	ナムコ	PS
10	エーベルージュ	タカラ	PS/SS
11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	SS
12	下級生	エルフ	SS
13	風のクロノア door to phantomile	ナムコ	PS
14	CULDCEPT	大宮ソフト	SS
15	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	N64
16	がんばれ森川君2号	SCEI	PS
17	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～	セガ・エンタープライゼス	SS
18	機動戦士Ζガンダム	バンダイ	PS
19	ギャロップレーサー2	テクモ	PS
20	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～LIGHTNING ANGEL～	ハドソン	SS
21	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	PS/SS
22	クライム・クラッカーズ2	SCEI	PS
23	クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲～	SCEI	PS
24	グラディウス外伝	コナミ	PS
25	グランツーリスモ	SCEI	PS
26	グランディア	ゲーム アーツ/ESP	SS
27	ゲームで発見!! たまごっち	バンダイ	GB
28	幻世虚構・精霊機導弾	SCEI	PS
29	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	SS
30	攻殻機動隊 ～GHOST IN THE SHELL～	SCEI	PS
31	コマンド&コンカー	セガ・エンタープライゼス	SS
32	サガ フロンティア	スクウェア	PS
33	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	SS
34	Jリーグ 実況ウイニングイレブン3	コナミ	PS
35	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	セガ・エンタープライゼス	SS
36	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	N64
37	実況パワフルプロ野球5	コナミ	N64
38	実況ワールドサッカー3	コナミ	N64
39	シムシティ2000	イマジニア	N64
40	シルエットミラージュ	トレジャー	SS

投票用紙

○グランプリ（2作品）	
○フレッシュ賞（1作品）	
○ビジュアル賞（1作品）	
○サウンド賞（1作品）	
希望商品番号	

1

2

3

4

■プレゼント

＊実際の商品とは多少異なることがあります。

1パナソニック 液晶付きDVDプレイヤー 2名様

室内でも屋外でも使えるワイド液晶モニター付ポータブルタイプ

2カシオ デジタルカメラ&プリンター・セット 3名様

オリジナル・シールが簡単にできるカメラとプリンターのセット

3シャープ ポータブルMDプレイヤー 18名様

スリムなポケットサイズ、長時間再生可能な使いやすさ

4おもちゃ券（2万円分） 20名様

ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year 特製 プレミアム・テレホンカード

抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

・ザ・イヤー

'97年4月1日～'98年3月31日発売ソフト

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で下記のような豪華商品を差し上げます。

＊ノミネート一覧はノミネート番号、作品名（五十音順）、メーカー名、機種名の順になっています。＊２機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。＊ＰＳ＝プレイステーション、ＳＳ＝セガサターン、Ｎ64＝ニンテンドウ64、ＳＦＣ＝スーパーファミコン、ＧＢ＝ゲームボーイ、ＦＸ＝PC-FX

41	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ・エンタープライゼス	SS
42	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	PS
43	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	SS
44	スーパービーダマン ファイティングフェニックス	ハドソン	GB
45	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	SS
46	スターフォックス 64	任天堂	N64
47	ずっといっしょ	東芝EMI	PS
48	スパークリングフェザー	NEC HE	FX
49	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	PS
50	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	SS
51	ゼノギアス	スクウェア	PS
52	ZERO DIVIDE2	ズーム	PS
53	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランド・カンパニー	SS
54	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	SS
55	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ・エンタープライゼス	SS
56	ダービースタリオン	アスキー	PS
57	タクティクス オウガ	アートディンク	PS
58	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	PS
59	チョロQ3	タカラ	PS
60	ディディーコング レーシング	任天堂	N64
61	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	PS
62	DESIRE	イマディオ	SS
63	鉄拳3	ナムコ	PS
64	DEAD OR ALIVE	テクモ	SS
65	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	SS
66	テン・エイティ スノーボーディング	任天堂	N64
67	電車でGO！	タイトー	PS
68	トゥームレイダー2	ビクター/ビクター ソフト	PS
69	同級生2	NECインターチャネル	SS
70	慟哭 そして…	データイースト	SS
71	トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~	アスキー	PS
72	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 ~虹色の青春~	コナミ	PS/SS
73	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ~彩のラブソング~	コナミ	PS/SS
74	TOBAL 2	スクウェア	PS
75	七ツ風の島物語	エニックス	SS
76	Neo ATLAS	アートディンク	PS
77	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	PS/SS
78	Noël ~La neige~	パイオニアLDC	PS
79	信長の野望 将星録	光栄	PS
80	バーチャル・プロレスリング64	アスミック	N64
81	バーニング レンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS
82	バイオハザード2	カプコン	PS
83	バイオハザード	カプコン	SS
84	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	N64
85	爆ボンバーマン	ハドソン	N64
86	Bust A MOVE(バスト ア ムーブ)	エニックス	PS
87	パネルクイズアタック25	富士通パソコンシステムズ	PS
88	パラサイト・イヴ	スクウェア	PS
89	BULK SLASH	ハドソン	SS
90	パワードール2	アスキー	PS
91	Pia♡キャロットへようこそ!!	カクテル・ソフト/キッド	FX/SS
92	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	PS
93	ファイナルファンタジー タクティクス	スクウェア	PS
94	FINAL FANTASY Ⅶ INTERNATIONAL	スクウェア	PS
95	ファミスタ64	ナムコ	N64
96	フォトジェニック	サンソフト	PS/SS
97	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	PS
98	プロ野球チームもつくろう！	セガ・エンタープライゼス	SS
99	フロントミッション セカンド	スクウェア	PS
100	放課後恋愛クラブ -恋のエチュード-	キッド	SS
101	牧場物語GB	パックインソフト	GB
102	星のカービィ3	任天堂	SFC
103	街	チュンソフト	SS
104	マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~	ガスト	PS
105	mr. BONES	セガ・エンタープライゼス	SS
106	みつめてナイト	コナミ	PS
107	みんなのGOLF	SCEI	PS
108	メルティランサー Re-inforce	イマディオ	PS
109	モンスターファーム	テクモ	PS
110	悠久幻想曲	メディアワークス	SS/PS
111	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	SS/PS
112	ヨッシーストーリー	任天堂	N64
113	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	SS
114	ランナバウト	ヤノマンゲームス	PS
115	リアルサウンド~風のリグレット~	ワープ	SS
116	立体忍者活劇 天誅	SME	PS
117	ROOMMATE ~涼子 in Summer Vacation~	データム・ポリスター	SS
118	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 十勇士陰謀編	SCEI	PS
119	レブス	アトラス	PS
120	ワールドネバーランド~オルルド王国物語~	リバーヒルソフト	PS

●記入例

郵便番号：〒○○○-○○○○
住所：○○県△△市○○町1-2-3
氏名：一番太郎
年齢：22歳
性別：男
職業：学生
電話番号：0000-○○○-△△△△

投票用紙
グランプリ（2作品）
フレッシュ賞（1作品）
ビジュアル賞（1作品）
サウンド賞（1作品）
希望商品番号

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。(注) フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

ゲーム専門雑誌15誌連合企画

主催：Japan Game of the Year 実行委員会　＊雑誌名は五十音順になっています。

GREAT SATURN Z / 週刊ザ・プレイステーション / 電撃G's マガジン / HYPER プレイステーション / GameWalker / The 64 DREAM / 電撃SEGA SATURN / HYPER プレイステーション Re-mix / SATURN MAGAZINE / じゅげむ / 電撃NINTENDO 64 / PlayStation Magazine / SATURN FAN / 電撃王 / 電撃PlayStation

大好評発売中!!

890円 税込

超 オールカラー版 攻略本

裏まで楽しむ!! ゲームの歩き方 DX BOOKS

Tokuma Intermedia Mook

SEGA SATURN

スーパーロボット大戦F 完結編

SATURN FAN 総力編集

ユニット配置付全78マップ

クリアのため…

すべての…

共通シナリオ12

ウワサの破嵐万丈

ティターンズとドレイクの同盟軍に包囲されたロンド=ベル。絶体絶命かと思われたそのとき、日輪の輝きと共にあの男が現れた。

ハイパーレプラカーン …ジェリル=クチビ/LV41

レプラカーン……アレン=ブレディ/LV41

ビアレス…バイストンウェル…

孤立させておかない

一気に撃破してしまうといい。ただし、マップ兵器が使えない場合は自軍の戦力を分散させることになる。その場合は、右側のオアシスにユニットを集結させ、近づいてくる敵を迎撃しよう。

説得 トッド=ギネス

前作のシナリオで「浮上」でトッドを説得していれば、マーベル、ショウの順に説得でシナリオ分岐が変化するぞ。

最前線にはエヴァを向かわせ敵を引きつけ、マップ兵器で攻撃すれば、一方的に戦える。トは「挑発」をかけておびき出し、「熱血」+必殺武器で一気に倒して…

©葦プロ©GAINAX/Project Eva・テレビ東京©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©東映©BANDAI・VICTOR・GAINAX©BANPRESTO 1998

ルカラーで完結編も超攻略

厚さの秘訣はココにある！

データぎっしり!!

ザコキャラから強敵までステージ毎に出現する敵データをすべて掲載！さらに巻末には味方ユニット＆パイロットのステータスまで完全網羅。「偵察」いらずの完全データで勝利はキミのものだ!!

マップくっきり!!

マップをカラーにして見やすさを追求！ 進軍ルートから敵の増援ユニットの出現位置までひと目でわかる。また、ポイントを示すことにより、そのシナリオの有効な攻略法を簡潔にまとめてあるぞ。

イベントばっちり!!

説得することで仲間にできる敵パイロットや、隠しユニットの入手条件、隠しシナリオ、ユニットの効率的な鍛え方など、みんなの知りたいことがわかりやすく解説してあるぞ。

PS	ブレス オブ ファイアⅢ	(590円)	PS	フォックスジャンクション	(790円)
PS	ギャロップレーサー2	(590円)	PS	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	(790円)
PS	クライムクラッカーズ2	(690円)			
PS	続 初恋物語～修学旅行～	(790円)	PS	マリーのアトリエPlus	(790円)
PS	チーム運営シミュレーション2	(690円)	PS	マスモンKIDS	(690円)
PS	アルナムの翼	(690円)	SS	慟哭 そして…	(750円)
PS	Blaze＆Blade	(790円)	SS	スーパーロボット大戦F	(690円)
PS	個人教授	(790円)			

※表示してある価格はすべて税込みです。

●お求めは全国の書店にてお願いいたします。

万一ご希望の商品がない場合は、書店にご注文ください。なお、どうしても入手困難な場合は、下記の要領にて通信販売いたします。
（購入方法）住所、お名前、電話番号、欲しい本の誌名、冊数を明記のうえ、それぞれの価格分の郵便切手を添えて下記のあて先にお送り下さい。
申し込み先：〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16
株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー 販売部 TEL (03) 5569-6216

『プリンセスメーカー』で子育て中のお父さんに朗報。
秘密の名前やアルバムを鑑賞できるウルテクを発見

HYPER UL-TECH

ハイパーウルテク

技のランク 実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1～5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼントだ！

プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
ナゾの名前&アルバムモード　北海道 阿部さおり　4

名前入力のときに娘の名前がゲーム制作スタッフのものになってしまう秘密の名前と、バカンスやエンディングの画面をいつでも見られるようになるアルバムモードを併せて紹介しよう。

名前がスタッフ名に

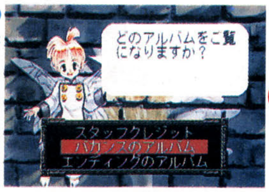
ゲームを始めたあとの名前入力画面で、娘の名前と名字のそれぞれに「@＋キーワード」という形式の名前（@コギャルなど）をつけてみよう。すると、スタッフの名前や変な名前が勝手につけられてしまうぞ。キーワードは何十種類もあるので探してみよう。

⬆名前と名字をこの形式で入力。キーワードが合えば、名前が変わるぞ

アルバムモード

どのエンディングでもかまわないからゲームを1回以上クリアしたあと、スタートアップ画面から「STAFF CREDIT」を選択しよう。すると、ゲーム中に見たことがあるバカンスとエンディングの画面を、自由に見られるアルバムモードが出現する。これなら娘の成長記録もバッチリ確認できるぞ。

➡娘を無事に育てるとアルバムが出現



➡愛する娘との思い出がよみがえるね

ラングリッサーV～ジ エンド オブ レジェンド～
ムービー4分割　東京都 宍戸馨一　3

電源を入れたあとのメーカーロゴ画面で**Lを押し**、そのままオープニングムービーが始まるまで押し続けよう。すると、画面が4分割された状態でオープニングムービーが再生されるのだ。ムービーを通常の再生に戻したい場合は、Lを放すとフル画面に戻るぞ。

⬆サイズは小さいが、お気に入りのシーンが通常の4倍も再生されるぞ

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
クリア後のごほうび　愛知県 佐々木祐一　4

ゲームをクリアした人に2つのうれしいおまけが用意されていた。ゲーム中のすべての音声データを聴けたり、椎名へきるが時刻を教えてくれるんだから、これはもう頑張ってクリアするしかない！

ボイステスト

ゲームのクリアデータが本体、またはカートリッジに保存してある状態で、タイトル画面からサウンドテストを選ぶ。ここで、ウィンドウの右端に新たに出現したプレイヤーキャラのアイコンを選んでみよう。すると、画面がボイステストモードになり、ゲーム中で使われているすべての音声データを聴けるようになる。Bを押せばサウンドテストに戻るぞ。

➡右端に新しく出現したアイコンを選択

➡音声データは全部で500近くもある

半妖精の時報

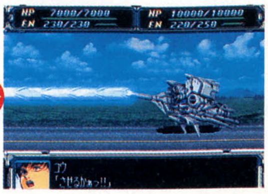
上のウルテクと同様に、クリアデータがある状態にしておく。そして、タイトル画面に「PRESS START」と表示されている状態のまま何も操作せずに待とう。すると、ゲーム中で使い魔の半妖精役をしている椎名へきるが、サターン本体の内蔵時計の時刻を10分単位で教えてくれるのだ。

スーパーロボット大戦F　完結編
GP-03　大地に立つ　宮城県 菊地壱弥　2

GP-03デンドロビウムやボールといった宇宙専用ユニットを、地上戦に出撃させるウルテクだ。

地上のシナリオになったら、直前のインターミッション画面でこれら宇宙専用ユニットに、強化パーツのミノフスキーユニットを装備させよう。するとユニットタイプが空陸、地形適応が空Aとなり、地上でも出撃可能になる。

➡ユニットタイプと空への適応が変化



➡デンドロビウムが地上戦に出撃したぞ

©NINELIVES／GAINAX・キャリアソフト・KONAMI・葦プロ／GAINAX／Project Eva／テレビ東京／サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京／創通エージェンシー／サンライズ／ダイナミック企画／東映／BANDAI／VICTOR／GAINAX／BANPRESTO・JALECO・GAME ARTS／ESP・SNK

GT24　3

最強のゴーストカー＋α
千葉県　ティア・フラット

普通に用意されているゲームモードでは物足りないというドライバーに贈る、最速のゴーストカー出現コマンドと、ピットインの時間を大幅に短縮できるウルテクを2つ併せて紹介するぞ。

ゴーストカー出現

タイトル画面で「PRESS START」と表示されているときに、**A、C、A、C、A、Bの順に押す**。入力が成功して車の空ぶかしの音が鳴ったら、ゲームモードの「TIME ATTACK」を選択して**スタートで決定する**。このあとカーセレクト画面になったら**X、Y、Zを押しながらスタートで車を決定**しよう（ギアセレクトは通常どおりに決定していい）。すると、自分の車がゴーストカーになって登場するのだ。

この半透明のゴーストカーは、ゴーストというだけあってコースの壁や相手の車にぶつかっても、スピードが落ちることがない。そのため、アクセル全開の最速タイムでコースを走ることができる。ただし、ゴーストカーで出したベストラップは記録されないぞ。

⬆カーセレクト画面で選んだ車が、ゴーストカーとして操作可能になる

⬆コースを爆走するゴーストカー。ゴーストカーのゴーストも現れるぞ

ピット時間を短縮

「24h RACE」モードでレース中に自分の車をピットインさせたら、**A、B、Cのいずれかを連打**しよう。この連打のスピードが速ければ速いほど、ピットクルーの作業時間も短くなるぞ。作業時間の遅い熟練工や技術者をピットクルーに選んでいる場合には、とても助かるウルテクだ。

グランディア　デジタルミュージアム　3

早食い王で2P対戦
広島県　岩崎泰男

あらかじめ2P側にもパッドを接続しておいてからゲームを始めて、アレント博物館の遊戯場へ行く。ここで「早食い王」のタイトル画面が表示されたときに、2P側パッドの**上、L、Rを押しながらAを押す**と、早食い王を2人で対戦することができるのだ。この2P対戦は1回勝負で、対戦終了後はタイトル画面に戻るが、コマンドを入れ直せば何度でも対戦で遊ぶことができるぞ。

なお、早食い王を遊べるようにするには、アズ油田のボスキャラ、キングタートルを倒してゲームコインを入手しておけばOKだ。

⬅この画面でコマンドを入力すると…

⬅2Pキャラと対戦できるようになった

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　2

真吾と庵の不思議な現象
岡山県　高松純男

ゲーム中で真吾と庵にだけ起こる不思議な現象を2つ紹介。サバイバルモードでまったく同じ姿の真吾どうしが対戦することになったり、2P側の庵の必殺技が封じられてしまうというウルテクだ。

2人の真吾

サバイバーモードのキャラ選択画面で、**スタートを押しながら左、右、左、右、左、右、A+Xの順に押して**暴走庵を出現させる（＋はボタンの同時押しを示す）。このあと真吾にカーソルを合わせて**Aを押し**、1Pカラーを選択してサバイバーモードを始めよう。すると、第一試合に登場するCPUキャラの真吾が、通常の2Pカラーではなく、なぜか1Pカラーのままで登場するぞ。とてもまぎらわしい真吾どうしの対戦だ。

⬆暴走庵を出現させてから、1Pカラーの真吾でサバイバーモード開始

⬆はっ、俺が2人!?　これなら草薙さんへの差し入れも楽になるかも？

2P庵の悲劇

あらかじめ2P側にもパッドを接続しておいてゲームを始める。このあとゲームモードや操作モードはどれを選んでもいいから、2P側で庵を選んで対戦を始めよう。このあと、対戦中に2P庵の出した裏百八式・八酒杯が相手にガードされてしまうと、そのラウンドでは2P庵は百八式・闇払いと裏百八式・八酒杯をなぜか出せなくなってしまうのだ。

SEGA AGES／ファンタシースターコレクション　1

ゲームをスローに
長野県／大月義弘

『ファンタシースターⅡ』のゲーム中にスタートを押してポーズをかける。この状態で**X、Y、Zを同時に押して**ポーズ表示を消したあと、どの方向でもいいから**方向ボタンを押しながらBを押しつづける**と、ゲーム画面がスローモードで動き始める。また、**方向ボタンを押しながらCを連打**すると、ゲームがコマ送りの状態になる。

投稿募集

このコーナーでは、セガサターンソフトのウルテクを募集中だ。キミが見つけたウルテクの内容をハガキや封書、FAXに書いて右のあて先まで送ってほしい。その際、ゲーム名（封書自体にも記入）、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書くこと。記入もれがあると採用できないぞ。消印と送信時間を見て、一番早く送ってくれた人のものを採用している。同時着の場合は、詳しく正確に書いてあるものを優先するぞ。また、このコーナーへの意見や要望、感想などがあれば、ハガキや封書、FAXに書き添えてくれ。たくさんの応募を待っているぞ。

あて先

〒980-8623
仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

FAX番号

022(213)7535

サターン関連の最新情報満載！

ニュース ウェーブ

News Wave

サターンユーザーのためにゲームの世界の最新情報をお届けするコーナー。今号も秋葉原でのイベントから中古ソフト販売問題まで、おもしろくてためになる話題がいっぱいだ。

EVENT

秋葉原の街はサターン一色！「秋葉原 SEGASATURN Cool Carnival」開催

7月18日（土）、19（日）、「秋葉原SEGASATURN Cool Carnival」が開催される。これは秋葉原のショップ14店舗とメーカー28社の協賛の下、盛りだくさんのイベントや特典が楽しめちゃうというもの。

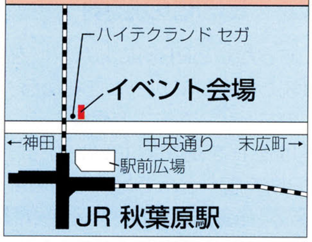
メインステージでは、サターンの新作タイトルの紹介やゲーム大会などを実施。文化放送の人気番組「超機動放送アニゲマスター」の公開録音イベントなども行われる。そのほか、各協賛ショップでサターンのソフトを購入するとせがた三四郎グッズがもらえる特典も。また、協賛ショップで予約対象ソフトを予約するだけで、そのタイトルのオリジナルグッズがプレゼントされるのだ。サターンユーザーなら行くしかない！

◆問い合わせ先／0120-012235（お客様相談センター）

＊受付時間は月～金曜日の10時～17時まで

↑購入特典の「光る！せがた三四郎バッチ」。これはほしい

日　時：7月18日（土）11時～20時
　　　　19日（日）11時～19時
会　場：秋葉原・廣瀬ビル（1F、B1F）



●ステージイベント（時間未定）

- 『レイディアントシルバーガン』タイムアタック大会
- 『サターンミュージックスクール2』DTM講座
- 第1回AJPA杯『ぷよぷよ』全国大会1次予選
- 『ポケットファイター』はちゃめちゃゲーム大会
- 『DEEP FEAR』ステージイベント
- 『ルナ2』&『スレイヤーズろいやる2』ステージイベント
- 文化放送「超機動放送アニゲマスター」公開イベント

●イベント特典

Ⅰ.イベント期間中、協賛ショップにてサターン商品を購入すればその場でスクラッチカードが進呈される。そのカードをイベント会場まで持って行くと両日ともそれぞれ先着3000名（合計6000名）に「光るせがた三四郎バッチ」をプレゼント。さらに、スクラッチカードに当たりがでるとオリジナル「せがた三四郎クオ・カード」がプレゼントされる。

Ⅱ.新作ソフトを協賛ショップで予約すると、そのタイトルのオリジナルグッズをプレゼント。

●協賛ショップ

石丸電気ゲームワン／ソフトワン、サトームセン・メディアセンター店、マルゼンムセン本店／ソフトピア3号店、ヤマギワ東京本店／ソフト館、九十九電機ソフト8号館、トミヒサムセンデンキ、メッセサンオー本店、ソフマップ本店／11号店／13号店、ラオックス ザ・コンピュータゲーム館

●予約特典対象ソフト

ハイスクール テラ ストーリー（キッド）、魔導物語（セガ／コンパイル）、ルナ2 エターナルブルー（角川書店／ESP）、レイディアントシルバーガン（トレジャー／ESP）、お嬢様特急（メディアワークス）、ガーディアンフォース（サクセス）、ルパン三世ーピラミッドの賢者ー（アスミック・エース エンタテイメント）、海辺（ビーチ）でリーチ！（毎日コミュニケーションズ）、スレイヤーズろいやる2（角川書店／ESP）、ブラックマトリクス（NECインターチャネル）、パズルボブル2X（サターンコレクション・タイトー）

REPORT

日本代表は残念だったけど…サッカーゲームで盛り上がった「サターンの日」

サッカー熱もたけなわ。6月の対象ソフトは『ワールドカップ'98フランス～Road to Win～』と『日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～』のサッカーゲームの豪華2本立てだった「サターンの日」。当日はエニックスの二見氏とセガの花谷氏を進行役にクイズ大会などが行われた。サッカーにちなんだ問題に会場はおおいに盛り上がっていた。正解者には豪華賞品がプレゼントされたぞ。

7月の対象ソフトは『DEEP FEAR』。海の日にちなんで7月20日（月）開催となっているのでお間違えのないよう。14時からと16時からの2回が予定されている。

↑エニックスの二見氏（左）とセガの花谷氏（右）

↑気分はサポーター。2本のサッカーゲームで盛り上がろう

SHOP

『サクラ』ファンで連日大盛況！オリジナルグッズもいっぱい「太正浪漫堂」

オープンからひと月経って、ますます盛況の太正浪漫堂（池袋GIGO・5F）。『サクラ』の情緒たっぷりに、この店だけのオリジナルグッズもあるということで、訪れるファンが後を絶たない。そこで、今回はそんなファンの方へのお礼の意味を込めて、お店で扱っている太正浪漫堂特製のオリジナルテレカ（3枚組）を3名にプレゼント！　希望者はP159の応募のきまりを参照のうえ、「サクラテレカ」係まで。セガさんのご厚意に感謝しよう。

↑さくらとすみれのサイン入り！

セガホームページ情報　http://www.sega.co.jp

ドリームキャストや『あつめてゴジラ～怪獣大集合～』など、最新ニュースはもれなくフォローのセガホームページ。今号のイチオシは『ダイナマイト刑事2』。キャラやテロリストの設定資料や武器紹介など、ファンならわくわくするような情報が盛りだくさん。ゲームセンターでも好評稼働中だし、独特の世界観にひたってみるのもいいかも。

TOPIC

話題の湯川専務のCMは ドリームキャストに対する確固たる自信を表現

最近何かと話題になっているセガのCM。この6月からは「とある街の声編」が放送され，なおいっそうの反響を呼んでいる。

このCMにはセガの湯川専務が実際に登場。プレイステーションの方がおもしろいという街の子供達の声を聞いた湯川専務が自暴自棄になって…というちょっと過激な内容となっている。このCMの企画意図は何か、セガに聞いたところ以下のコメントをいただいた。

「人生は退屈だシリーズ」は、世の中からセガへのメッセージであり、この「湯川専務シリーズ」はセガから世の中へのアンサーです。

「立ち上がれ！　湯川専務」というナレーションは、立ち上がるセガとしての意思表示です。セガの置かれている状況をあえて誇張することで、セガのドリームキャストに対する「確固たる自信」を表現しているわけです。そのため、登場人物は役者ではなく、実在の役員を起用することにしました。ドリームキャストの発売を控えて、まずセガブランドを再構築するためのCMであり、「遊び心」の判るエンターテインメント企業であることを表現するCMです」

セガのドリームキャストに対する自信のほどが、ファンにはどのように伝わっているのか気になるところだが、いずれにせよ湯川専務は今後どうなるのか、目が離せそうもない。

⇧このお方こそ湯川専務。街の声が気になる模様

⇧やけになってバッティングセンターでうさばらし

⇧「セガなんかダサイよなぁ」という話をしている。過激！

⇧怖い人にからまれてぼこぼこに。「がんばれ！　湯川専務」

AMUSEMENT

沖縄にアミューズメント施設登場 「CLUB SEGA 北谷（チャタン）」オープン

沖縄の「美浜タウンリゾート・アメリカンビレッジ」内にセガ直営のアミューズメント施設「CLUB SEGA 北谷」がオープンした。

「美浜タウンリゾート～」は7つのスクリーンを持つシネマコンプレックスや宿泊ゾーン、ショッピングゾーンなどからなる大型複合施設。その中にオープンするのが200台以上のアミューズメントマシンと3つのアトラクションを擁する「CLUB SEGA 北谷」だ。店舗ごとに独自のコンセプトを設定し、ターゲットとなる客層にあった空間設計をしている「CLUB SEGA」タイプの施設だけに、ジョイポリスとはまた一味違った気分で楽しめそう。

◆営業時間／10時～24時（年中無休）

◆問い合わせ先／098-936-6741

SOFT

10種類以上のパターンを収録 『下級生』スクリーンセーバー発売！

6月26日にWin95版が発売されたばかりのエルフの『下級生』だが、7月24日（金）にはWindows95用（Windows98にも対応予定）の「下級生スクリーンセーバーコレクション」も発売されることになった。10種類以上のスクリーンセーバーはもちろん、壁紙も多数収録されており、ファンにはたまらない内容だ。

◆価格：4800円（税別）

⇦これがパッケージイラスト。同イラストのオリジナルハンカチ付き！

EVENT

関西の人気ラジオ番組が集結 神戸で人気声優のライブイベントが開催

関西の3つの人気ラジオ番組が一同に会してのイベント「♪ららら電脳MIX LIVE in KOBE」が7月20日（月）、神戸ポートアイランド・ジーベックホールにて開催される。出演はLAMUSE、スマイルキッチン、桂川千絵の人気若手声優3組だ。前売券：3000円、当日券：3500円（いずれも税込）。開場は16時30分から。当日は会場でサイン色紙や特製うちわなどがプレゼントされる。チケットは関西アニメイト各店で好評発売中だ。

◆問い合わせ先／078-391-8155（アニメイト三宮店）

⇧今をときめく中川亜紀子（左から2番め）もLAMUSEのメンバー

INTERNET

横田氏の最新情報を知るならココ！ スタジオラインのホームページが大幅リニューアル

人気キャラデザイナー横田守氏が率いる、有限会社スタジオラインのホームページが大幅リニューアル。横田氏をはじめとする原画家たちのイラストが、たくさん展示されるようになったのだ。もちろん画像をダウンロードして、壁紙などに利用することもできるぞ。

またスタジオラインの関連会社が、ゲームの制作を開始。開発中のタイトルは、『まじかるカナン』（仮称）。残念ながらコンシューマではなくWindows95用（Windows98対応予定）として、9月下旬に発売されるぞ。原画を手がけるのは、スタジオラインの土代昭治氏と横田守氏。もちろん『まじかるカナン』の情報も、ホームページに載っている。

◆ホームページアドレス：
http://www.st-line.co.jp

⇧ちはやが活躍する『まじかるカナン』（仮称）。予価8800円（税別）だ

⇦『猟奇の檻2』をモチーフにしたオリジナルイラスト。おいしい画像が満載のホームページなのだ

©elf

MOVIE

この夏、ゲームファンは劇場へ走れ！『スレイヤーズ』と『ナデシコ』の映画が同時上映

『スレイヤーズ』と『機動戦艦ナデシコ』。サターンの誇る2大タイトルが映画で強力タッグを組む。8月8日（土）から全国東映系にて同時公開予定の「スレイヤーズごぅじゃす」と「劇場版機動戦艦ナデシコ The prince of darkness」だ。

劇場版はこれが4作目となる「スレイヤーズ」は昨年夏の「スレイヤーズぐれえと」が記憶に新しいところ。8月27日にはサターン版『スレイヤーズろいやる2』（角川書店／ESP）の発売も控えまさに絶好調。

一方サターン版『機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years』（セガ）が発表されたばかりの「ナデシコ」は、TVシリーズから3年後が描かれる。新ナデシコの艦長になったホシノ・ルリの活躍は見逃せない。ファンには豪華な夏の贈り物だ。

↑おなじみリナとナーガが大活躍する

↑本作の主人公は艦長になったルリルリ♡

↑もちろんオリジナルキャラも登場

TOPIC

どうなる中古ソフト販売？頒布権の有無で中古ソフトの扱いが大きく変化

6月12日、ゲームメーカーの（株）カプコン、コナミ（株）、（株）スクウェア、（株）ソニー・コンピュータ・エンタテインメント、（株）ナムコら5社は、コンピュータソフトウェア著作権協会（以下ACCS）の取りまとめの下、（株）ドゥーに対して前述各社が発売したゲームソフト5作についての中古販売差し止めと廃棄を要求。さらに同社が中古ソフトを販売したことにより、新品ソフトの販売機会を逸したとして、損害賠償請求も行う予定であることも発表した。とりまとめ役のACCSは、デジタル著作物の権利保護団体。過去3回にわたりCESAや日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会と共に、中古ソフト販売は違法であるとの見解を発表し続けている。

一方、訴えられた(株)ドゥーは関東を中心に「ファミコンショップDO！」の名称で、全国67店舗にわたってゲームソフトを販売。今回、販売差し止め、及び廃棄の対象となったプレイステーション用ソフトの中古販売は、同社が今年5月から新しく始めた事業だ。

中古販売の命運を左右する「頒布権」

今回の訴訟は、単に大手ゲームメーカー5社が販売店に対して訴えを起こした、ただそれだけの出来事というわけではない。なぜなら、この提訴の陰には、今後の中古ソフト販売の命運を左右する「頒布（はんぷ）権」に関する問題が盛り込まれているからだ。　頒布権とは“「映画の著作物」が記録された物を不特定または多数の人に譲り渡したり貸したりする権利”のこと。身近なものを例に挙げると、レンタルビデオやセルビデオがそれにあたる。店頭でビデオを売っていいか、レンタルしていいかどうかを決める権利は、著作権者が有するというものだ。

頒布権についてのACCSの主張を簡単に言うと“ゲームソフトは「映画の著作物」にあたるので、頒布権が存在する”というもの。ACCSはこの問題に対して和解することなく、裁判で徹底的に争う姿勢を見せている。もし、頒布権がゲームソフトに適用されると、極端な話、ゲームメーカーによっては“中古販売禁止”の決定が下される可能性もある。訴えられた側のドゥーが今後どういった対応を見せるのか、裁判でどのような判決が出るか、中古ソフトの未来を占う上でも見逃せない問題だ。

↑販売差し止め、廃棄要求を受けたのは『鉄拳3』（写真）『パラサイトイヴ』『ツインビーRPG』『バイオハザード2』『グランツーリスモ』ら5本のPSソフト

頒布権の有無についてACCS、ARTSを直撃!!

なぜ訴訟を起こしたのか、また今後の中古ソフト販売に対してACCSがどう取り組んでいくのか、ACCS事業部課長の葛山博志氏にお話を伺った。

――訴訟原因は、中古市場が新品ソフト販売を阻害するからですか？

葛山　はい。新品販売が阻害されると開発者が開発資金を十分に回収できなくなり、次作創作の意欲を失います。これは結局、良いゲームが少なくなることにつながります。また、中古販売でソフトを買ったとします。遊んだ後、買った人は販売店へソフトを売りに行くでしょう？　買った価格と売った価格の差額でソフトを遊んでいるわけですよね。仮に差額を1000円としても現状では、そのお金は一切開発者に還元されません。これはおかしいとユーザーにも感じてもらえるのでは？

――ソフト制作者が受け取るべき利益が還元されてないと？

葛山　ええ。それを主張するためには、権利を持っていることが前提です。新品市場と中古市場が競合しなければ、問題は少ないと思います。今回の訴訟を契機に、ゲームメーカー側に頒布権が認められれば、中古市場と新品市場の共存の道も考えられる思います。

――ドゥーを訴訟の対象にした理由は、業界団体が中古販売撲滅キャンペーンをやっている最中にもかかわらず、店頭にノボリを立て、中古ソフト販売を開始したことが原因とか？

葛山　他にも理由はあります。ドゥーは親会社であるノジマ電気の中に店舗があるため、集客力が高く影響力も高い。裁判の上で我々と論争していく体力もあります。

――ノジマが中古問題に対して取り組んでいる販売店なら、議論もしやすいと思います。しかし、現状のノジマには中古問題に対する意識が薄いという印象も受けました。むしろ、中古問題に対して積極的に取り組んでいる団体であるテレビゲームソフトウェア流通協会（以下ARTS）の加盟店に訴訟を起こそうとは考えませんでしたか？

葛山　相手方がARTS加盟店かどうかは、当方はわかりませんし、それが大きな問題とも考えてません（ARTSの名簿は未公表のようですし）。中古販売について裁判所の判断を求めるのが目的です。また、東京地裁には知的財産部という、今回のような知的財産問題を専門に扱う裁判官がいる部署があり、そこでの判断を仰ぐべきと考えました。今後は地方を含めて訴訟を提起する準備を進めています。

この件に関して、販売店側はどのように考えているのであろうか。ACCSとの取材中にも名前が出た、ARTSからコメントをいただいた。ARTSは加盟店534社からなる販売店の集合体。ネット上で中古問題情報を公開したり、議論の場を提供するなど、中古問題に対して積極的に取り組んでいる。ACCSとは裏腹に“ゲームソフトは「映画の著作物」に該当せず、「頒布権」は存在しない”ことを主張している。

――なぜゲームに頒布権がないと？

ARTS　一口にゲームといっても、その内容は様々。ゲームソフトは映画の効果に類似する視覚的効果をもつということから「映画の著作物」であるとの判決も過去に出ていますが、これが全部のゲームに当てはまるわけではありません。静止画主体の将棋のようなゲームはその最たるもの。『リアルサウンド～風のリグレット～』のように音のみでゲームが進むものもあります。

――中古ソフトが新品ソフトの販売機会を奪っているという意見は？

ARTS　そういう側面があることは否定しません。しかし、中古だけが原因で新品の販売不振が起こり、開発資金が回収できない状態に陥るとは思えません。ゲームメーカー間の競争が厳しくなり、ゲーム市場が飽和してくると必然的に１タイトルあたりの売上げは落ちてきます。中古販売＝新品市場に害を与えると考えるのは、行き過ぎではないでしょうか。それに中古ソフトといえども、ゲーム業界の発展に貢献してきています。問題はユーザーやゲームメーカーの間で、どう利益を調和させるかにあるのでは？

©1998 神坂一・あらいずみるい／『スレイヤーズごぅじゃす』製作委員会・ジーベック／1998 NADESICO製作委員会・(株)ナムコ

CD&VIDEO&GUIDE

ゲーム関連を中心とした音楽や映像の新作を紹介。大好きなゲームに違った方向からアプローチしてみるのもいいかも。

サクラ大戦～桜華絢爛～ 第四幕「真夏の夢の夜」

VIDEO

● 7月25日発売予定
● 価格：5800円（税別）
● 発売元：バンダイビジュアル

好評、『サクラ』のOVAもついに完結。最終巻は花組隊長としての信頼を得た大神一郎が、花組の舞台を企画するというもの。舞台は無事に実現するのか？最後まで目が離せない。レーザーディスクも同価格にて同時発売。

オリジナル サウンドトラック サクラ大戦2蒸気蓄音館

CD

● 7月17日発売予定
● 定価：3150円（税込）
● 発売元：マーベラス エンターテイメント
● 販売元：ポニーキャニオン

4月発売の「サクラ大戦2 歌謡全集」に続く『サクラ2』のCD第2弾。ゲーム中で使用されたオリジナル曲が60曲すべて収録された2枚組のサウンドトラックだ。

聴きどころは何といってもさくら、すみれ、マリアと3つのバージョンが楽しめる「激！帝国華劇団（改）」。それぞれの声優さんの歌声を聴きくらべてみては？

初回特典はアニメーター松原秀典氏描き下ろしによる帝国歌劇団花組隊員のステッカー8枚セットだ。

DEEP FEAR サウンドトラック

CD

● 7月17日発売予定
● 定価：2940円（税込）
● 発売元：マーベラス エンタテイメント
● 販売元：ポニーキャニオン

深海を舞台にしたホラーアドベンチャーのサウンドトラック。全15曲を収録。音楽を担当するのは「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」や「機動警察パトレイバー」など一連の押井守作品や映画「リング」を手掛けた川井憲次氏。「人間の鼓動を連想させるパーカッションのような打楽器系で恐怖を表現した」という氏のサウンドは聴きごたえ満点。

DAYTONA USA 2 サウンドトラック

CD

● 7月17日発売予定
● 価格：2940円（税込）
● 発売元：マーベラス エンタテイメント
● 販売元：ポニーキャニオン

MODEL3による映像も美しい、レースゲームの続編をサウンドトラック化。ニューヨークレコーディングというこだわり。

FIGHTING VIPERS 2

VIDEO

● 7月23日発売予定
● 定価：4800円（税別）
● 発売元：マーベラス エンタテイメント
● 販売元：バップ

数々の独創的なシステムを持つ本作の攻略ビデオが登場。実践的な技などもれなく収録。これをよく見て無敵のゲーマーを目指せ！

だいなみっくぷれぜんと

希望者は下の応募のきまりを参照の上、今号のこのコーナーで最も興味深かった記事名を添えて「D・P」係まで送ってください。

①『悠久幻想曲』デスクトップマスコット

各10名

提供／京商

マリア、メロディ、パティ、シーラのどれを希望するか明記のこと。みんなかわいいから迷っちゃう。

②『アナザー・メモリーズ』セット

3名

提供／スターライトマリー

ドラマCDとCDエクストラ（音楽CD＋画像データ）にクリアファイルを加えて3名に。

③CAPCOMアクションカードゲーム ヴァンパイアセイヴァーVol.1 スターターパック

3名

提供／JESnET

7月16日（木）発売予定の、対戦できるトレカのスターターパック（45枚入り）を3名に。

④『悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～』ソフト

5名

提供／コナミ

サターン版オリジナル要素も満載の人気アクションシリーズの最新作を5名に。ドラキュラ城に乗り込んで悪の根源を倒せ。

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名（ふりがなも）、年齢、電話番号、賞品に番号がある場合はほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、右記のあて先まで。それぞれのプレゼントの係を明記するのをお忘れなく。締め切りは7月23日必着。当選者は№17にて発表します。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、このページの賞品に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「7月24日号○○○○」係

©SEGA／BANDAI VISUAL／ANIMATE FILM／RED

SATURN SOFT

現在進行中のソフト情報から発売スケジュールまでを掲載

Navigator

サターンソフト　ナビゲーター

発売時期が近づいてきたタイトルや、前人気の高いソフトの近況、さらには発売スケジュールに至るまで、サターンソフトのすべてをナビゲートしちゃうのが、このコーナーだ！

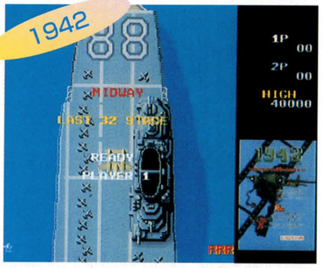
収録タイトル決定！ カプコン ジェネレーション

●発売日：第1集／8月27日、第2集1998年未定 第3、4、5集／発売日未定
●価格（税別）：各5800円
●発売元および開発元：カプコン
●開発状況：90%（7月3日現在／第1集）

なつかしのカプコン業務用ソフトの名作が楽しめる『カプコン ジェネレーション』。その収録タイトルがすべて決定した。今回は新着画面と合わせて全タイトルをまとめて紹介するぞ。

大空を飛翔するロマン『第1集 撃墜王の時代』

初期のカプコンを代表する『19』シリーズ。宙返りやメガクラッシュといったアクションが特徴的なシューティングだった。



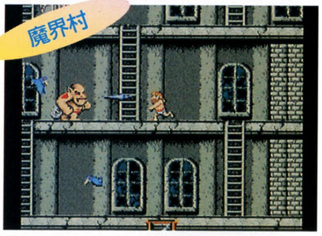
↑'84年の作品。宙返りを使って敵の攻撃を回避するのだ

↑'87年の作品。この作品からメガクラッシュが使えるようになった

←'88年の作品。ショットガンなどが強力になった

怪物たちの饗宴『第2集 魔界と騎士』

業務用の『魔界村』シリーズ2作にスーパーファミコン用に作られた『超魔界村』を加えた第2集。中世のヨーロッパを思わせる世界観とユニークな怪物たちが、当時は新鮮だった。ただし難易度の高さは折り紙付きで、多くのゲーマーたちがその腕を競った。



↑'85年の作品。レッドアリーマーなどおなじみの怪物が登場

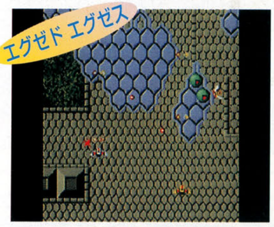
↑'88年の作品。グラフィックなど完成された世界観はさすが

←'91年の作品。スーパーファミコンオリジナルだ

カプコンのルーツをたどる『第3集 ここに歴史始まる』

カプコンの始まりを告げる初期の4タイトルを収録したのが第3集だ。『ひげ丸』以外の3タイトルはシューティングだが、いずれも今のカプコンをほうふつさせる良質のゲームばかりだ。

↑'84年の作品。知る人ぞ知るカプコン初のビデオゲームなのだ



←'85年の作品。2人同時プレイのシューティング

←'84年の作品。アクションゲームだ

↑'84年の作品。コミカルな味の、西遊記がモチーフのシューティング

第4、5集の収録タイトル決定！

ここでは残りの第4、5集のタイトルをまとめて紹介。残念ながら現段階ではサターン版の画面をお見せすることはできないが、名作揃いのラインナップにわくわくしてしまうよね。

●第4集　孤高の英雄
『ガンスモーク』
『戦場の狼』
『戦場の狼Ⅱ』

●第5集　格闘家たち
『ストリートファイターⅡ』
『ストリートファイターⅡダッシュ』
『ストリートファイターⅡダッシュターボ』

収録タイトルのデータが満載の「コレクションモード」

設定資料やキャラ図鑑などが楽しめる「コレクションモード」。この、本シリーズオリジナルのモードでは、イラストや開発企画書など、秘蔵資料がそれぞれのタイトルごとに70点以上も収録されている。また、タイトルによっては「KARAOKE」や「SECRETS」なる謎のモードも登場。内容は発売までのお楽しみ。

←当時のチラシなども収録されている

←企画書も。今となっては歴史的財産？

©CAPCOM

今度はロザリアでプレイできる
アンジェリーク デュエット

●発売日：7月30日
●価格（税別）：7800円／プレミアムBOXは9800円
●発売元：光栄
●開発元：光栄
●開発状況：100％

9人の守護聖様の力を借りて惑星を発展させていくおなじみのシミュレーション。1作目をパワーアップさせた本作の一番の特徴は、ライバルであるロザリアをプレイヤーキャラとして使えること。

才色兼備のロザリアでもプレイできる

アンジェリークには負けない

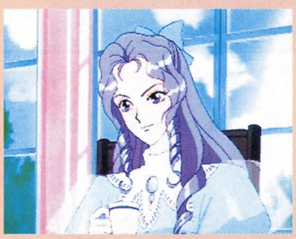
プライドが高いとはいえ彼女も女のコ。胸もときめくし恋もする

ビジュアルも一新、イベントも追加

そのほか、本作では1作目を元にしてさまざまなバージョンアップが施されている。

まずはイベントグラフィック、アニメーションが一新されたこと。しかも音声はすべて収録し直されているのだ。

また、「夜の公園デート」や「守護聖様2人同時のお誘い」といった『Special2』で好評だったイベントも追加されているぞ。



グラフィック、アニメなどのビジュアル関係は一新。よりハイクオリティになったのだ

アニメとシミュレーションの融合
バックガイナー～よみがえる勇者たち 覚醒編「ガイナー転生」

●発売日：7月30日
●価格（税別）：5800円
●発売元：ビング
●開発元：ビング
●開発状況：100％

21世紀初頭を舞台にした、特殊警察機動隊と謎の妖魔軍団リゴルスとの戦いを描くシミュレーション。全3部が用意されており、第1作目にあたる本作では、主人公の水樹慎が無限の生命力を持つ「ガイナー」として覚醒していくさまが描かれている。

本作はシミュレーションからなる戦闘パートとアニメーションが交互に織り込まれることで、テレビアニメのように物語を楽しむことができるようになっている。

ターン制でマス目を移動し、敵を攻撃するタイプのシミュレーション

アニメパートも充実。写真は第3話、ガイナーが覚醒するくだり

主人公の水樹慎。ガイナーとして覚醒

攻撃シーンもアニメーションする

ガイナー覚醒！ そして…

人気作が限定版に…
慟哭そして… ファイナルエディション

●発売日：8月6日
●価格（税別）：6800円
●発売元：データイースト
●開発元：データイースト
●開発状況：100％

昨年2月に発売され、多くのユーザーの心をつかんだ『慟哭 そして…』が、キャラデザイン担当の横田守氏描き下ろしによる特製スリーブケースにパッケージングされ、限定2万本で発売される。

横田氏描き下ろしのスリーブケース

横田氏描き下ろしのパッケージ。とにかく今回は横田氏の描き下ろしイラストが満載

気になる限定パッケージの中身は？

そのほかの特典としては、これも横田氏描き下ろしのトレカ3枚セットやミニドラマCDを同梱。CDはすべて新たに収録されたものだ。しかも、先ごろ発表されたばかりの『慟哭2』（仮）の設定資料集も同梱されるのだ。また、世界で1体しかない笹本梨代の等身大フィギュアが当たる応募券付きというファンにはたまらない内容だ。

描き下ろしのファイナルエディション版トレーディングカード。こちらは梨代。

描き下ろしイメージイラスト

©KOEI・VING・DATA EAST／STUDIOライン

SEGA SATURN DREAMCAST

人気ソフトの最新情報をメーカーに直撃!!

期待作 最新状況レポート

※情報は7月2日現在のものです。

SS プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション

開発状況 100%

●発売予定日：8月6日
●発売元：セガ

夏だ！　野球だ！　最新データだ！

超最新データをひっさげ、早くも登場だ！ノーヒット・ノーランの川尻投手や小林幹英投手など今年話題の選手が大活躍。「なりきりモード」もさらに充実し、よりシンクロできるようになるぞ。（CSプロモーション／やまざき）

SS バッケンローダー

開発状況 100%

●発売予定日：8月6日
●発売元：セガ

発売まであとわずか

あらゆるジャンルの方々から英知を結集し、スタッフの熱意と努力の末、ついに完成しました！　個性的なゲーム性はすっぽりとこの世界に引き込みます。夏休みは『バッケン』ざんまいだね。（CSプロモーション／やまざき）

SS ブラックマトリクス

開発状況 100%

●発売予定日：8月27日
●発売元：NECインターチャネル

8月27日発売決定

「ブラマト」は手に入れたい方すべてに行き渡るように予約生産にしてみました。発売前にゲームに触れてみたい方は7月18、19日秋葉原廣瀬ビルでのセガさん主催のイベントにお越しください。（広報／黒田）

SS フレンズ～青春の輝き～

開発状況 85%

●発売予定日：今夏
●発売元：NECインターチャネル

『フレンズ』ドラマCD速報!!

『フレンズ』のドラマCDのレコーディングがこのほどスタートしました。中には出演している声優さん自身が作詞を手がけた作品も入っています。気になる発売日は7月27日!!　ぜひ聴いてみてくださいね。（広報／山崎）

SS Pia♡キャロットへようこそ!! 2

開発状況 75%

●発売予定日：今秋
●発売元：NECインターチャネル

『Pia』シーズンいよいよ到来

今号の付録「日野森シスターズリバーシブルポスター（勝手に命名）」。個人的に美奈が好きなのでデスク前に貼っていますが犬の耳を触っている美奈の手がとても気になります。同意見の方お便りください。（広報／本明）

SS スレイヤーズろいやる2

開発状況 80%

●発売予定日：8月27日
●発売元：角川書店

戦場は四角いジャングル？

今回、クリティカルヒットの時ガウリイはジャンプ斬り、アメリアに至っては昇○拳を出すとか…しかも盗賊ボスのモデルはアンディ＝○グで、か○と落としが用意されていたらしい。これマジ？（ソフト事業部／○グは没…洋介山）

SS カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～

開発状況 80%

●発売予定日：未定
●発売元：カプコン

アーサーの戦いがまた楽しめる！

横スクロールアクションの名作、ここに復活！　第2集登場間近です！　ああ、あまりに待ち遠しくて私がゾンビになってしまいそう！そのくらいやり応えアリ！　お楽しみに!!（開発本部パブリシティチーム／秋浜和之）

SS アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版～発売5周年㊙パッケージ～（仮称）

開発状況 40%

●発売予定日：今冬
●発売元：ジャレコ

祝5周年!!　スーチーパイ見参♡

新キャラクタの絵も決定し、開発は順調に進んでいます。アドベンチャー部分の内容はまだ発表できる段階ではありませんが、可能な限り新しい画面写真を公開していく予定です。（広報宣伝／川上）

SS デジタルモンスターVer.Sデジモンテイマーズ

開発状況 60%

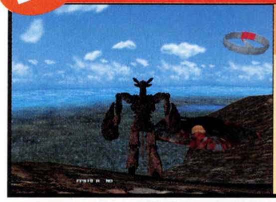
●発売予定日：9月
●発売元：バンダイ

最強のデジモンテイマーをめざせ!!

大人気の携帯ゲーム機「デジタルモンスター」。サターン版にも秘密が隠されているらしい。何でもデジモン自体に大きな変化が起きるとか？そのうち明らかになると思うので、期待して待っててね。（エレクトロニクス事業部／笹野井）

DC SEVENTH CROSS

開発状況 60%



●発売予定日：11月20日
●発売元：NECホームエレクトロニクス

セブンスクロスよろしくお願いします

6月26日に広報発表以来、中山の初ゴールとか、田村と高阪のベストバウトとか、来月は来月で日明兄さんの引退試合があるし、とっても誘惑が多くて困ってしまう今日この頃である。（エンターテイメント事業推進本部／深川悟郎）

DC 戦国TURB

開発状況 40%

●発売予定日：今冬
●発売元：NECホームエレクトロニクス

時は戦国の世…

みんな戦っています。じのちゃんも、兵隊たちも、プロデューサーも、デザイナーも、プログラマも、みんな。肝心なのは士気、つまりヤル気です。ファンからの応援メールが何よりもありがたいです。（ぷくぷく研究所／羊博士）

DC Dの食卓2

開発状況 30%

●発売予定日：今冬
●発売元：ワープ

ラブレターフロムカナダ

拝啓　皆様お元気ですか。私は元気です。先日やっとスノーモービルに乗れるようになりました。たくさん行けるところが増えて嬉しいです。冬にはお会いできると思います。かしこ　ローラより（企画営業部／たつざわ）

締め切り直前!! 飛び込み情報局

ビングから『ミズバグ大冒険』が発売される。タイトーの業務用アクションゲームの移植作だ。10月下旬発売、価格3800円。

BMGジャパンが6月末日をもってゲーム事業から撤退。『クーリエ・クライシス』などユニークな作品を発表していただけに残念。

© SEGA・フライト・プラン／NECインターチャネル・フェアリーテール／NECインターチャネル・カクテル・ソフト／NECインターチャネル・神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京／SOFTX／丸紅／『スレイヤーズ』製作委員会・角川書店／ESP・CAPCOM・JALECO・BANDAI・NEC Home Electronics・NEC Home Electronics／qnep／MASAO MASUTANI＆YOKO KUROYANAGI・WARP

コレさえあれば発売日は一目瞭然

SEGA SATURN DREAM CAST

新作発売カレンダー

SEGA SATURN

発売予定日	ソフト名	メーカー名 予定価格(税別)
●7月		
9日	ポケットファイター	カプコン／5800円
	コード・アール	クインテット／6800円
	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト／5800円
16日	エルフを狩るモノたちⅡ	アルトロン／7800円
	DEEP FEAR	セガ／6800円
23日	ルナ2 エターナルブルー	角川書店／ESP／6800円
	ハイスクール テラ ストーリー	キッド／5800円
	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン／6800円
	コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック	コナミ／3800円
	SONIC JAM（サターンコレクション）	セガ／2800円
	魔導物語	セガ／コンパイル／5800円
	パズルボブル2X（サターンコレクション）	タイトー／2800円
	レイディアントシルバーガン	トレジャー／5800円
	メタルブラック（サターンコレクション）	ビング／2800円
24日	SATURNFAN No. 15 8月7日号発売	
30日	わくわくモンスター	アルトロン／5800円
	アンジェリーク デュエット	光栄／7800円
	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄／9800円
	ぷよぷよSUN（サターンコレクション）	コンパイル／2800円
	本格プロ麻雀 徹萬 SPECIAL（サターンコレクション）	ナグザット／2800円
	ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／6300円
	ラングリッサーⅣ（サターンコレクション）	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／2800円
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ／6800円
	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」－	ビング／5800円
	お嬢様特急	メディアワークス／6800円
	サターンミュージックスクール2	ワカ製作所／5800円
●8月		
6日	ルパン三世―ピラミッドの賢者―	アスミック・エース／5800円
	サムライスピリッツベストコレクション	SNK／4800円
	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	SNK／4800円
	斬魔超奥義ヴァルハリアン	カマタ・アンドパートナーズ／5800円
	ガーディアンフォース	サクセス／5800円
	アストラスーパースターズ	サン電子（サンソフト）／5800円
	バッケンローダー	セガ／5800円
	プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション	セガ／5800円
	慟哭 そして… ファイナルエディション	データイースト／6800円
20日	古伝降霊術 百物語（サターンコレクション）	ハドソン／2800円
	BULKSLASH（サターンコレクション）	ハドソン／2800円
	桃太郎道中記（サターンコレクション）	ハドソン／2800円
	海辺＜ビーチ＞でリーチ！	毎日コミュニケーションズ／5800円
27日	ブラックマトリクス	NECインターチャネル／6800円
	スレイヤーズろいやる2	角川書店／ESP／6800円
	カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	カプコン／5800円
	魔法使いになる方法	テイジイエル（TGL）／6800円
未定	ソルヴァイス	アルトロン／未定
	イメージファイト&X-マルチプライ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／4800円
	The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説	GMF／5800円
●9月以降		
9月17日	シミュレーションRPGツクール	アスキー／5800円
9月23日	バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ビング／5800円
9月未定	スチームハーツ	戯画／6800円
	機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years	セガ／6800円
	デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	バンダイ／未定
10月29日	Find Love2～Rhapsody～	ダイキ／未定
10月下旬	ミズバグ大冒険	ビング／3800円
10月未定	初恋物語	徳間書店／インターメディア・カンパニー／5800円
11月未定	ファーランドサーガ 時の道標	テイジイエル（TGL）／未定
	ファルコムクラシックスⅡ	日本ビクター／5800円
11月未定	ボールディランド	バンプレスト／6800円
●発売日未定		
今夏	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／未定
	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ／4800円
	超FLAPPY	デービーソフト／5800円
今秋	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NECインターチャネル／未定
	ワーズ・ワース	エルフ／未定
	バーチャコールS	キッド／未定
	バーチャコールS初回限定版	キッド／未定
	ルームメイトW ～ふたり～	データム・ポリスター／6800円
	ミレニアムファイア	バンダイ／5800円
今冬	七つの秘館 戦慄の微笑	光栄／7800円
	アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版～発売5周年㊙パッケージ～（仮称）	ジャレコ／未定
	e'tude prologue～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO／未定
98年未定	音楽ツクールかなでーる2	アスキー／5800円
	エドワードランディ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／4800円
	JリーグエキサイトステージV1	エポック社／未定
	カプコンジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	カプコン／未定
	Project X2	ココナッツジャパンエンターテイメント／5800円
	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション／未定
	スタートリング・オデッセイⅠ ブルー・エボリューション	レイ・フォース／未定
99年春	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	A.D.M／未定
	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）	A.D.M／未定
発売日未定	囲碁	アスキー／6800円
	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／未定
	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	アルファ・オメガソフト／未定
	制服～ハイスクールカウントダウン～	アローマ（ユーメディア）／未定
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER	NECインターチャネル／6800円
	カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	カプコン／未定
	カプコンジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	カプコン／未定
	カプコンジェネレーション～第5集 格闘家たち～	カプコン／未定
	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／未定
	バイオハザード 2	カプコン／未定
	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER	カプコン／未定
	無人島物語外伝～高持教授の大冒険～	KSS／未定
	幻想水滸伝	コナミ／3800円
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ／未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	コナミ／未定
	激闘おったまがえる（仮称）	CSK総合研究所／未定
	Warrz ワーズ	ショウエイシステム／6800円
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	セガ／未定
	バーチャファイター3	セガ／未定
	アドヴァンスト V.G.2	テイジイエル（TGL）／5800円
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
	レクイエム（仮称）	日本アートメディア／未定
	SUPER 301 SQ（仮称）	日本物産／未定
	USドラッグチャンプ（仮称）	日本物産／未定
	モニカの城	パイオニアLDC／6800円
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	ビング／5800円
	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ビング／5800円
	インデペンデンスデイ	フォックスインタラクティブ／未定
	パチンコファイター（仮称）	プレ・ステージ／未定
	ピラミッドの謎～アンク2～	レイ／未定
	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	レイ・フォース／未定
	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	レイ・フォース／未定
	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ／5800円

DREAMCAST

発売予定日	ソフト名	メーカー名 予定価格(税別)
● 7月		
11日	【ハード】ビジュアルメモリ「あつめてゴジラ～怪獣大集合～」	セガ／2500円
● 11月		
20日	セブンスクロス	NECホームエレクトロニクス／未定
	【ハード】ドリームキャスト	セガ／未定
	ペンペントライアイスロン	ゼネラル・エンタテイメント／未定
● 発売日未定		
今冬	戦国TURB	NECホームエレクトロニクス／未定
	Dの食卓2	ワープ／未定

注：ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは今号で初登場したもの、青字で書かれているものは、発売日もしくはタイトル名に変更があったものです。

THE NEXT NOTICE &INFO.

SATURN FAN

次号No.15は7月24日(金)発売予定

NOW MAKING

ついに発売の『ルナ2 エターナルブルー』とサターン屈指のSTG『レイディアントシルバーガン』の攻略特集!! そして『ナデシコ』『バッケンローダー』『ろいやる2』が、NECインターチャネルの前人気トップ3独占に待ったをかける!?

ご質問・お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555

●それ以外の記事に関するご質問は ☎03-5569-6244

●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

❶発売日：発売日（発売前のソフトは現時点での発売予定日）。❷発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。❸開発元：開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表と表記。❹価格（税別）：メーカー側の希望する税別販売価格（発売前のソフトは現時点での予定価格）。❺ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❻対象年齢：メーカーが指定する推奨または制限年齢。❼CD枚数：CD-ROMの枚数。❽複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。❾対応周辺機器等：対応している周辺機器等を表記。❿バックアップメモリー：バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⓫コンティニュー等：アクションゲーム等におけるコンティニューやパスワード機能の有無を表記。⓬現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	❶9月
発売元	❷セガ
開発元	❸キャメロット
価格（税別）	❹6800円
ジャンル	❺アクション
対象年齢	❻全年齢
CD枚数	❼2枚
複数プレイ	❽6人交代
対応周辺機器等	❾マルチターミナル6、シャトルマウス
バックアップメモリー	❿100・プレイデータ
コンティニュー等	⓫パスワード
現在の開発状況	⓬90%（7月2日現在）

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●編集長／高島寿洋 ●副編集長／加藤政樹 ●編集委員／村田憲生 〈編集〉●スタッフ／（東京）荒田茂樹・伊藤博充・奥村景子・児玉守・田村雅・寺崎宏之・西村俊行・山口康弘 （仙台）中鉢ゆき子 ●アシスタント／（東京）青木智彦・牛山雅彦・大村和義・片井美樹雄・田中雅邦・古屋陽一・松本亮・平岡祐輔 （仙台）刈谷幸治・久我貴子・千葉和之 〈情報企画部〉●マネージャー／福成雅英 ●スタッフ／佐藤大作・篠崎昌三・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・千葉友浩 〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛 ●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ 〈広告部〉●マネージャー／本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・駒形友美・長倉明・羽迫新一 〈企画室〉●マネージャー／金山泰久 〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸 ●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／工藤一樹 ●アシスタント／五十嵐沙織・岩田麻記子・佐々木真也・森田智子・山内恵美 （仙台）鈴木享子 〈DTP〉●スタッフ／（東京）小出貴美子・土本麗子（仙台）中村正吾 ●アシスタント／（東京）飯野喜敬・五十嵐恭子・石動太一・西原孝治・野手泰宏・三橋裕二・渡辺春奈 （仙台）大久寿之・佐藤祥子・高瀬美恵子・村上和歌子 〈デザイン〉●AD／鈴木俊明（マッシュアイランド） ●スタッフ／（仙台）今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント（仙台）佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／大野哲次・近藤徹也・藤田芳典・松村浩次 ●デザイン協力／荻原デザイン事務所・川田博・有限会社デザイラ・有限会社フリーウェイ・リーフ・レモンデザインルーム株式会社 ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・栗崎雅彦・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・株式会社ワードポップ ●印刷／凸版印刷株式会社
©TOKUMASHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに著作権も制作者およびに制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「・」で区分しています。

予告イラスト常連となりつつあるレニって･･･？

⇧大阪府／青海宇衣

⇧千葉県／明石知子

⇧神奈川県／あーやん

このページに掲載するイラスト・カットを大募集中!! テーマは問いません。P159のあて先で「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしてます。

AD(広告)INDEX

サクセス
〔ガーディアンフォース〕……134
〔〈Windows〉COTTOn2てんこもり〕…134
セガ・エンタープライゼス
〔DEEP FEAR〕……165
〔〈ハード〉あつめてゴジラ 怪獣大集合〕表④
拓洋興業
〔エチュード プロローグ
〜揺れ動く心のかたち〜〕……表③
テイジイエル（TGL）
〔スチーム・ハーツ〕……58
データイースト
〔〈キャンペーン〉ユーザーさまのおかげサマーキャンペーン'98夏のお知らせ〕……4
徳間書店／インターメディア・カンパニー
〔〈雑誌〉攻略大技林VOL.4
夏休みやり込み号〕……96
〔〈ムック〉超攻略本〜ゲームの歩き方
BOOKS〜スーパーロボット大戦F 完結編〕…152
日本コンピュータシステム（メサイヤ）
〔ドリーム ジェネレーション
〜恋か?仕事か!?…〜〕……57
メディアワークス
〔お嬢様特急〕……135
ワープ
〔Dの食卓2〕……表②

GAME INDEX

〈セガサターン〉

悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜……154
アナザー・メモリーズ……100、141
アンジェリーク デュエット……161
エルフを狩るモノたちII……137
お嬢様特急……44
お嬢様を狙え!!……139、144
カプコン ジェネレーション〜第1集 撃墜王の時代〜…160
カプコン ジェネレーション〜第2集 魔界の騎士〜…160
カプコン ジェネレーション〜第3集 ここに歴史始まる〜…160
機動戦艦ナデシコ The Blank of 3years……22
グランディア デジタルミュージアム……155
コード・アール……104
コナミアンティークス
MSXコレクション ウルトラパック…54、143
ザ キング オブ ファイターズ'97……155
サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜…40、130
サターンミュージックスクール2……138
GT……155
シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮…26
スーパーロボット大戦F 完結編……154
スレイヤーズろいやる2……46
SEGA AGES／ファンタシースターコレクション…155
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに……106
DEEP FEAR……126、142
慟哭 そして･･･ファイナルエディション……161
日本代表チームの監督になろう!〜世界初、サッカーRPG〜…97
ハイスクール テラ ストーリー……140、143
バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜
覚醒編「ガイナー転生」……161
バッケンローダー……30
初恋物語……35
Pia♡キャロットへようこそ!!2……6
ファーランドサーガ 時の道標……38
プリンセスメーカー ゆめみる妖精……154
プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション…34
ポケットファイター……111
魔導物語……50、144
ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ…136
ラングリッサーV〜ジ エンド オブ レジェンド〜…120、154
ルナ2 エターナルブルー……14、143
レイディアントシルバーガン……48、144

〈ドリームキャスト〉

戦国TURB……90
Dの食卓2……82
ペンペン トライアイスロン……74

〈ビジュアルメモリ〉

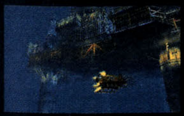
あつめてゴジラ〜怪獣大集合〜……93

〈業務用〉

オセロしようよ……149
ザ キング オブ ファイターズ'98……148
ストリートファイターZERO3……149
デイトナUSA2……146

寄生、変異。もう誰も信じられない。

40年間宇宙をさまよいつづけたロケットが太平洋に落下した。未知への希望の中、回収は終わった。
が、その終わりは、海底基地の兵士たちにとって、逃げ場のない絶望のはじまりだった。



DEEP FEAR™

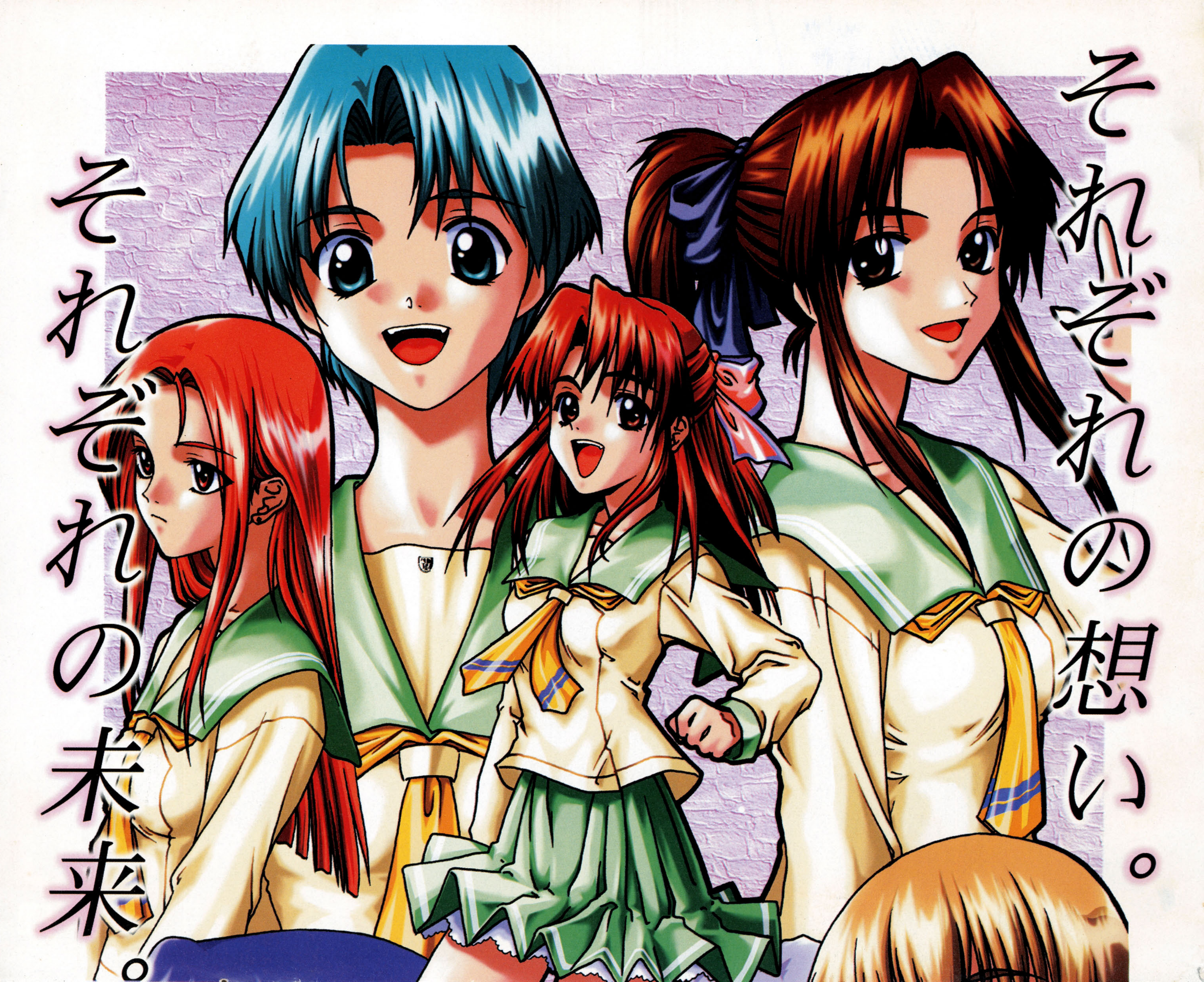
1998・夏— 逃げ場のない絶望。ディープ・フィアー 7.16 ON SALE

SEGA SATURN　This is COOL

CD-ROM2枚組1人用価格6,800円(税別)●「DEEP FEARサウンドトラック」 7/17発売予定(マーベラスエンターテイメント) ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998 MUSIC ©1998 by KENJI KAWAI
〒144-8531東京都大田区羽田1-2-12お客様相談センター0120-012235/受付時間月～金10:00～17:00(除く祝祭日)
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp/

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社 セガ・エンタープライゼス


それぞれの想い。
それぞれの未来。

※　画面は開発中のものです。

エチュード　プロローグ

étude prologue

〜揺れ動く心のかたち〜

コミュニケーション　アドベンチャーゲーム

Windows版　7/24発売予定　（初回限定おまけCDつき）

セガサターン版　今秋発売予定

文化放送毎週月曜日19：00〜
ラジオドラマ大好評放送中

7/25　女性声優によるCD
『エチュード虹組』発売予定

7/17　エチュードトレーディングカード
発売予定

秋葉原にて発売記念イベント開催予定

TAKUYO

株式会社拓洋興業

〒239-0815　神奈川県横須賀市浦上台3丁目27番1号
TEL　0468-41-6028

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Microsoft windows95及びwindowsは米国Microsoft corporationの米国及びその他の国における登録商標であり、windows95は同社の商標です。
Pentiumはintel corporationの登録商標です。

SATURN FAN
1998年7月24日号 No.14
平成10年7月24日発行 第10巻第14号（通巻134号） 第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー
〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6244
編集☎03(5569)6223 広告☎03(5569)6215 販売☎03(5569)6216
特別定価550円
本体524円

T1123314070558

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 23314-7／24